『聖剣伝説3』オリジナルカレンダー収録

平成7年6月30日発行(隔週金曜日発行)第11巻第11号(通巻226号)
昭和62年9月7日第3種郵便物認可
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミリーコンピュータ Magazine

490 YEN

1995 no.13
6月30日号

『聖剣伝説3』に
新成長システム発覚！

●新作ゲームたっぷり
ロックマンX3
実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN
スーパーマリオ ヨッシーアイランド
悪魔城ドラキュラXX
スーパーファイヤープロレスリング クイーンズスペシャル
第2次スーパーロボット大戦G
デア ラングリッサー/史記英雄伝
忍たま乱太郎/グランヒストリア ほか

3大攻略
連載攻略スタート
シムシティ2000
す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー
エルファリアII

全58ページ大特集
バトルロボット烈伝

本誌巻頭 ゲーム画面先取り公開
別冊付録 最強キャラクタファイル

ルイン・アーム R.P.G.
RUIN ARM
アクションR.P.G. ¥10,800(予)(税別)
かつて栄えた機械文明の遺跡が残る世界…
その世界の小さな村で、静かに暮らす少年と妹。
二人が手にした一通の手紙…
それはこれから訪れる悲劇への"案内状"だったのかもしれない…
運命の扉が開かれる…
少年と妹は古代文明の謎に導かれ、
行き先の分からない冒険の旅へ、今、歩み出す。
何かが僕らを待ち受ける…
それを宿命と呼ぶのなら、
答えを探しに歩きだそう…
剣と魔法が支配する世界…壮大なストーリーと大いなる感動を秘め、未体験のニューシステムで送るアクションRPG。
オリジナル・プロジェクトついに完成//ルインアーム…アクションRPGはかつてない時代を向かえる。
6月23日発売予定
©PLEX 1995 ©BANDAI 1995
株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BAN DAI

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。 ©ガモウひろし/集英社・テレビ東京・スタジオぴえろ ©BANDAI 1995
バンダイゲームステーション 03-5828-3333 [受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく! ●受付時間外の電話はおさけください。
「バンダイのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。 R.P.G.はバンダイの商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
この世に
金剛角
鬼神"前鬼"
オレ様の体よ…滅びるなよ!!!
ルドラ!!!!
ヴァジュラ雷光牙ーーッ!!!
●鬼神の姿では、6種類の多彩な必殺技で敵を魔破!
雷撃破
紅蓮撃
ルドラ
●登場キャラはすべて原作者・黒岩氏の描き下ろし!オリジナルキャラも見逃せない!
●小明の咒によって童子から鬼神に変身!
●不気味な憑依獣が前鬼の行く手を阻む!
●各ステージごとに、さまざまなトラップが待ち受ける!
目覚ましボンバーキャンペーン続報
大好評につき応募期間延長! 「スパボン2」か「スパボン3」と「ぱにっくボンバーW」を買えば絶対もらえる「目覚ましボンバーキャンペーン」は、好評につきキャンペーン期間を延長させていただくことになりました。
締め切り日 5/31(水)➡8月20日(日)となります。
※応募方法は「ぱにっくボンバーW」の取扱説明書をご覧下さい。
また賞品は御申込後、約50日以内にお届けいたします。
詳しいお問い合わせは キャンペーン事務局 03-3294-2210まで
※画面写真は開発中のものです。
ユーモア アクセス ■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900 ■大阪/ 06-251-9900 ■福岡/092-713-9900
©1995 HUDSON SOFT
©谷 菊秀・黒岩よしひろ/集英社・キティフィルム・テレビ東京
●ハドソンのゲームに関するお問い合わせ:ゲームサポートセンター 札幌:☎011-821-7015 東京:☎03-5261-2060 大阪:☎06-251-0322
営業時間:午後1時〜6時まで◆土・日・祝祭日はお休み。*ハガキでのお問い合わせ:〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4-22 ハドソンビル ㈱ハドソン ゲームサポートセンター行

Human Hudson
禍い現れし時、
前鬼甦らん。
かつてこの世に鬼神あり…。日本最大の呪術者と呼ばれた役小角は鬼神を使役し、この世の邪悪と闘ったという。朱き鬼神と恐れられた前鬼は、やがて平穏な時代が訪れると、その役目を終えたとして小角の手で石碑に封印され、役呪法堂にて永い眠りについた。再びこの世に禍いが現れるその日まで…。
それから一千年の歳月が流れ、平穏の時代は幕を降ろそうとしていた。役呪法堂に封印されていた〝憑依の実〟が何者かによって奪われ、憑依獣が現れたのだ。人間の欲望や邪悪な心にとりつき特異な能力を与える〝憑依の実〟は、とりついた人間の邪心をすべて吸い尽した時、実が孵化して憑依獣となるのである。
憑依獣と対峙した小角の子孫・役小明は、伝説の鬼神を甦らせるべく、石碑に向かって咒を唱え続けた。幼い頃に託された護法輪具の力を信じて…。と、その時、激しく石碑が砕け散り、永く深い眠りの底からついに前鬼は復活した。
しかしそれは、大いなる禍いのプロローグでもあった———。
●月刊少年ジャンプの「鬼神童子ZENKI」、堂々ゲーム化！
雷撃破
…!!
紅蓮招来!!
紅蓮撃ッ!!!
裂風竜
役小明
鬼神童子
ZENKI
ゼンキ
童子ゼンキ
バトルライデン
烈闘雷伝
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
8月4日(金)発売・価格¥9,800(税別)
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

もくじ

CONTENTS

1995 6月30日号 No.13

ファミリーコンピュータMagazine

Act Against AIDS 勇気と愛気

SFC 85 ♥クラスチェンジのシステムを詳しくお届け！
聖剣伝説3 オリジナルカレンダーつき
核心続報

SFC 101 ♥めざせ面クリ、勝利への道！
す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー

SFC 117 ♥対キール戦までを攻撃
エルファリアII
スッキリ攻略

SFC 109 ♥全国の悩める市長たちに愛の手をさしのべよう！
短期集中連載
シムシティ2000
新コーナー「市長の悩み解決します」
特別企画

SFC 126 ♥講座復活！ みんなの投稿からオリジナルRPGを作っちゃおう
RPGツクール オリジナルシナリオコンテスト第1幕
新装開店

144 **魔導物語 はなまる大幼稚園児 よいこだより** 第6回
コミック

163 **超新作ゲーム先取り大作戦**
〈スーパーファミコン〉ファイナルファイト3（仮称）／カオスシード〈ゲームボーイ〉スーパードンキーコングGB〈バーチャルボーイ〉T&Eヴァーチャルゴルフ ほか
新着情報

充実連載陣
71 **FAMIMAGA DATA BOX** ファミマガデータボックス
77 **30秒Q速解答**
81 **ハイパフォーマンステクニック**
134 **超ウルトラ技+1**
〈優勝技〉新SD戦国伝 大将軍列伝・どこへでも1回で移動／シムシティ2000・スタジアムで大もうけ／川のぬし釣り2・フル装備の名前／魔法陣グルグル・2周目をプレイできる ほか
112 **How To Play ゲーム講座 ニチブツアーケードクラシックス編**
115 **きむらはじめのゲーム評論講座**
32 **再発売カレンダー**
186 **新作カレンダー**

●広告に関するお問い合わせは03-3573-8612広告部までお願いいたします。
●広告の掲載ページについては、188ページの広告さくいんをご覧ください。

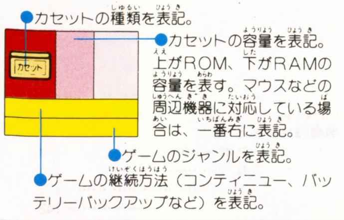
ゲーム別さくいん

●スーパーファミコン
- アースワーム・ジム……71
- RPGツクール……126
- 悪魔城ドラキュラXX……33
- ウルトラベースボール実名版'95……175
- エルファリアII……117
- カオスシード……172
- かまいたちの夜……142
- 川のぬし釣り2……79,135,136
- キャラバン シューティングコレクション……64
- グランヒストリア……54
- 美食戦隊 薔薇野郎……169
- クロノ・トリガー……78,143
- ゲームの達人……177
- 激闘バーニングプロレス……175
- ザ・モノポリーゲーム2……142
- 史記英雄伝……52
- 実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN……22
- 実戦競艇……71
- 実戦パチスロ必勝法クラシック……67
- シムシティ2000……109,135
- ジャスティス・リーグ……173
- ジャングルストライク……176
- Jリーグエキサイトステージ'95……137,142
- 常勝麻雀 天牌……174
- 真・一獲千金……175
- 新SD戦国伝 大将軍列伝……134,138
- 新日本プロレスリング公認 '95 闘強導夢BATTLE7……58
- スーパーエアダイバー2……142
- スーパー競艇……60
- スーパー・スターウォーズ／ジェダイの復讐……71
- す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー……101
- スーパーファイヤープロレスリング クイーンズスペシャル……38
- スーパーファミスタ4……136
- スーパーフォーメーションサッカー della セリエA……138
- スーパーボンバーマン3……139,140
- スーパーリアル麻雀PV パラダイス……138,142
- STARTREK THE NEXT GENERATION（仮称）……173
- 聖剣伝説3……85,100
- 全日本プロレス2 3・4武道館……139
- 第4次スーパーロボット大戦……80
- デア ラングリッサー……46
- できたてハイスクール……56
- トランプアイランド……71
- NAGE LIBRE ～静寂の水深～……142
- 西陣パチンコ物語……71
- Nichibutsu Arcade Classics……112
- 忍たま乱太郎……50
- ハーメルンのバイオリン弾き……174
- パチンコチャレンジャー……66
- バトルロボット烈伝……特別付録,8
- Pマン……71
- FIGHTER'S HISTORY ～溝口危機一髪!!～……84
- ファイナルファイト3（仮称）……170
- プリンセス・ミネルバ……72
- プリンセスメーカー……168
- プロ麻雀 極III……62
- FRONT MISSION……143
- 魔法陣グルグル……141
- Mr.Do!……71
- もってけ Oh! ドロボー……176
- 幽☆遊☆白書FINAL ～魔界最強列伝～……81
- 夜光虫……71
- ヨッシーアイランド……14
- ラブクエスト……141
- リジョイス ～アレサ王国の彼方～……77,136
- RES ARCANA ディアーナレイ・占いの迷宮……141
- ロックマンX3……18

●ゲームボーイ
- 13色対応 蒼き伝説シュート……139
- 13色対応 人生ゲーム……72
- 13色対応 スーパードンキーコングGB……171
- 13色対応 第2次スーパーロボット大戦G……42
- 13色対応 パチンコ物語外伝……72
- 13色対応 マリオのピクロス……143
- 13色対応 モグモグGOMBO……68,72

●バーチャルボーイ
- インスマウスの館……167
- Jack Bros.の迷路でヒーホー！……167
- T&Eヴァーチャルゴルフ……166

スペック表のみかた



〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／山本直人　●編集長／田山和　●副編集長／曽根丈詞・鴇田洋志　●編集委員／村田憲生　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕池内伸彰・垣貫真和・黒井敏典・新谷栄里子・須佐雅之・竹内克行・豊田恵・根岸学・藤岡浩・山本真一・吉岡悟　〔仙台〕高島一仁　●アシスタント／〔東京〕青木珠美・浅利麗・石橋栄二・興津祐輔・奥村景子・小倉賢・小山田勇史・香川宏治・加藤則康・川島圭介・木村輝彦・越塚正典・後藤克也・佐藤治男・菅谷亮子・高橋悟・中谷至・松村浩次・吉田英央　〔仙台〕梅木克也・菅井幸男・鈴木享子・中鉢ゆき子・畠山薫　〈広告〉●部長／和田秀実　●スタッフ／池田菜摘・金山泰久・伴勝・小出貴美子　〈販売〉●部長／遠藤剛　●スタッフ／石井基之・吉野なおみ　〈EPR統括室〉●スタッフ／五十嵐達雄・佐瀬伸治・高橋栄治・曲田絵里佳・山田政彦　〈デザイン〉●AD／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房　●アシスタント／〔仙台〕板橋里佳・今村奈緒美・梅内幸子・佐藤祥子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●編集／小澤裕司・有限会社ケィアイディア・ハイサイド（金プロ）・柴田格・松本智春・守屋貴章・山本浩司　●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・太田浩一・桐貫雄二デザイン室・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・K'S工房・有限会社高洋社・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・有限会社ダンディ・福田克徳・松尾康男・三嶋由紀子・柳沼健・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社　〈表紙〉●イラスト／佐々木けい子　●デザイン／保坂一彦

ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイは任天堂の登録商標です。スーパーゲームボーイは任天堂の商標です。
本誌記事中、単色で印刷されているゲームボーイの画面写真はコンピュータ処理されたもので、実際の液晶画面ではありません。
©徳間書店インターメディア1995　本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。なお記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。

合体大特集

SFC 8 ♥オリジナルを含む登場ロボット&キャラ設定を完全掲載。もちろん最新情報もアリ
バトルロボット烈伝 本誌と付録の全58ページ
特別付録 最強キャラクタファイル

密着特報

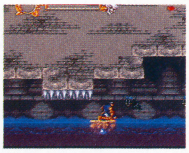
SFC 14 ♥FXチップ搭載のシリーズ第5弾。主役は赤ちゃんマリオをおんぶしたヨッシーなの
スーパーマリオ ヨッシーアイランド

SFC 18 ♥激しく手強い敵が続々登場する
ロックマンX3

SFC 22 ♥追加された機能を緊急チェック
実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN

新作ゲーム15連発

SFC 33 ♥操作性のアップ、マルチストーリーと見どころいっぱいのアクション
悪魔城ドラキュラXX



SFC 38 ♥デンジャラスな女の闘いをここに再現！
スーパーファイヤープロレスリング クイーンズスペシャル

GB 42 ♥こちらはGB版のシリーズ最新作
第2次スーパーロボット大戦G

SFC 46 ♥マルチシナリオを採用
デア ラングリッサー

SFC 50 ♥あの3人が修行なのらん
忍たま乱太郎

SFC 52 ♥戦乱の中国を生きぬけ！
史記英雄伝

SFC 54 ♥歴史を変えるのはキミだ
グラン ヒストリア

SFC 56 ♥女子高経営で楽しく指導♡
できたて ハイスクール

SFC 58 ♥新日マットにみちプロ参戦
新日本プロレスリング公認 '95闘強導夢BATTLE7

SFC 60 ♥乗る、買う、予想を楽しむ
スーパー競艇

SFC 62 ♥クイズモードもあるよん
プロ麻雀極III

SFC 64 ♥名作シューティングが3本
キャラバンシューティング コレクション

SFC 66 ♥5フロアの台を制覇せよ
パチンコ チャレンジャー

SFC 67 ♥古き良き台で楽しむ
実戦パチスロ必勝法クラシック

GB 68 ♥未来の地球で料理作り
モグモグGOMBO

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555　●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633

読者のみなさまからの問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

無敵最強ダブル企画

システムは"ここ"

烈伝

ロボットシミュレーション『バトルロボット烈伝』のシステムを徹底検証。戦闘システムから序盤のストーリーまでを紹介。特別付録と併せて見れば、楽しさが無限大に広がること間違いなし！

スーパーファミコン

キャラクタは"付録"

8月発売予定 バンプレスト 12800円 消費税別

カセット 24M+64KRAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション

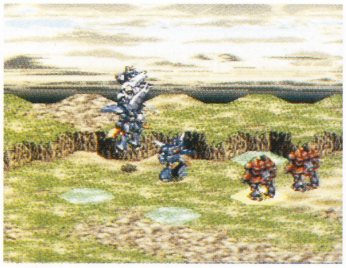
戦場から戦場へと戦いの舞台は移っていく

この『～烈伝』は、1つ1つのシナリオをクリアしながら、物語を進めていくキャンペーン型シミュレーションゲームとなっている。マップは進行ルートを決定する戦略マップ、敵との戦場となる局地マップ（シナリオ）の2つに分かれている。

進行ルートを決める戦略マップは戦術マップをクリアするごとに新たなルートが出現し、ポイントによっては分岐が発生することもあるらしい。

⇧戦略マップで移動していく

⇧敵を撃破して次の戦場へ

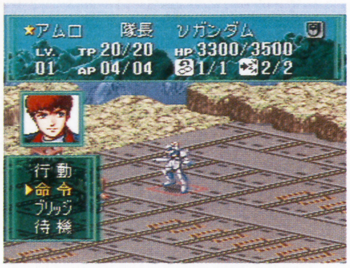


⇧戦術マップで戦闘に突入する

©創通エージェンシー／サンライズ／BANPRESTO
※画面は開発中のものです

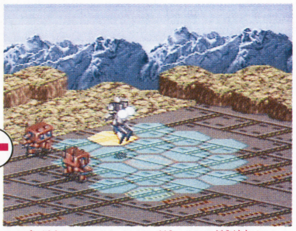
プレイヤーの行動1つ1つが戦局を左右するAPシステム

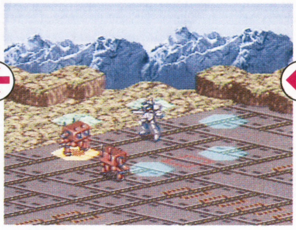
戦闘が行われる局地マップでは、すべてのロボットたちに「AP（行動値）」とよばれるものが設定されている。ここではこのAPを含めた戦闘システムについて解説していくことにする。

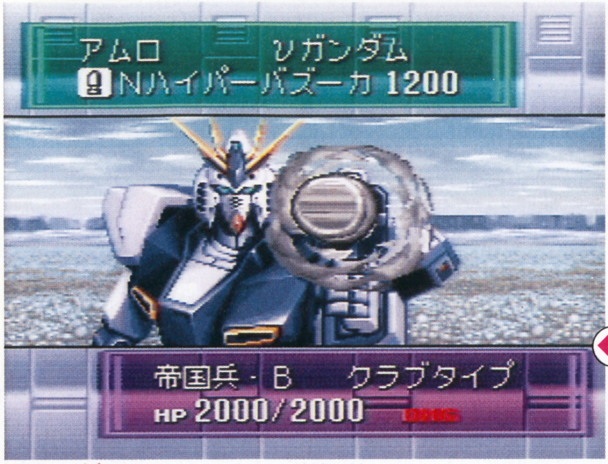


選べるコマンドは全部で4つ

そっそこだあー!


基本は、まず移動。移動範囲が表示されるので、範囲内で移動


武器を選択して、攻撃目標を決定すればあとは撃つだけ



細かく描かれたグラフィックが戦闘を演出している

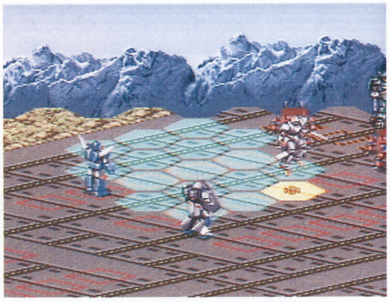
APは2種類ある

APは、ロボットの移動及び攻撃によって消費されていく。つまり何らかの行動をとれば減っていくのである。この移動・攻撃には、回数も設定されている。例えば、APが4つのユニットがいたとする。移動・攻撃は共に2回ずつとし、消費するAPは移動・攻撃とも1として模擬戦を行ってみよう。

まず移動してみよう。この場合、APは2消費したことになる。移動回数が2回なので、APが2残ってはいるが、これ以上移動できないのである。つまり、いくらAPが残っていようが回数を越えて行動はできないし、行動回数が残っていてもAPがなければ、動くことすらできなくなってしまうのである。プレイヤーの行動1つ1つが、戦闘を有利、不利に働かせる要素をもっているんだ。

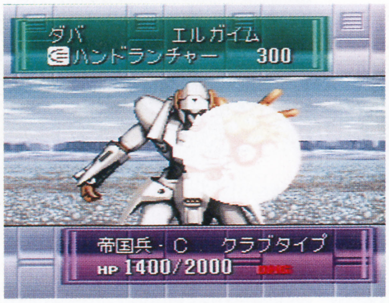
移動

HPの文字の下にあるのが移動回数


移動中の動きも細かいのだ

攻撃

移動回数の横にあるのが攻撃回数

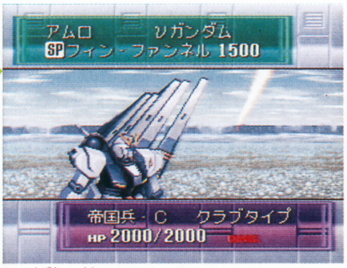


武器によってAP消費が異なる

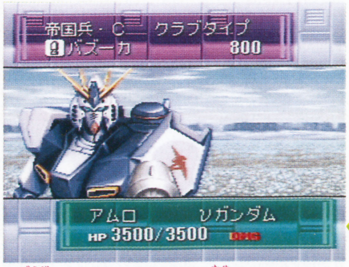
残りAPを考えて行動

APを有効に使えば、移動→攻撃→移動といったヒット・アンド・アウェイの戦法や、移動→攻撃→攻撃といったたたき込み戦法をとることも可能なのである。残りのAPと移動・攻撃回数が少ないとき、プレイヤー（パイロット）には、防御するべきか攻撃して無防備とするか、状況判断が要求される。

討って出るか守るべきか



一撃を加えておくべきか…

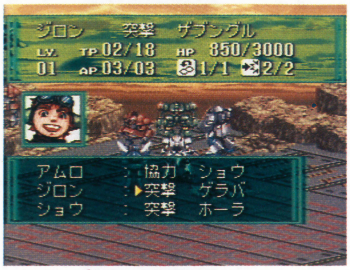


防御するべきかどうか悩むとこ

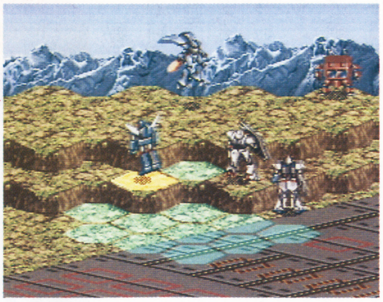
小隊長として命令を出す

プレイヤーは4機から編成される小隊の隊長として、指揮をとりながら敵と戦うこととなる。自機は自分で操縦し、他のパイロットに指示(4つ)を出すのである。

が、小隊に編入されている各パイロットは誰もが歴戦の戦士であり、そして個性的なメンツである。クセモノぞろいなので、思い通りにはいかないかも。



命令は全部で4種類ある


小隊長以外は操作することはできない。各自命令に従って行動

協力

指定されたパイロットと協力して敵を叩け、という命令。敵を撃破した場合、自動的に次のターゲットに向かう。

援護

指定されたパイロットを後方から支援攻撃してサポートする。決して、前面に出て戦うことはない。

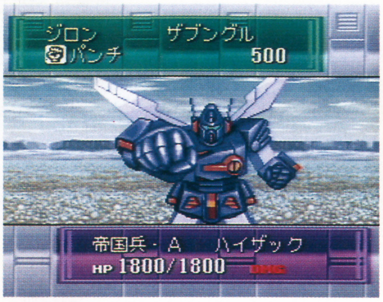
突撃

指示されたパイロットは、わき目も振らず指定された敵に向かって、突進していく。捨て身の戦法である。

待機

指示されたパイロットは、現状の場所にて待機する。盾を装備しているロボットはガードをする。

撃破せよ!



部下もクセモノぞろいだ

ブリッジと交信せよ!

プレイヤーが出撃する母艦「セントール」と交信することで、オペレーターから様々な情報を得ることができる。敵の戦力、ロボットの精密なデータなどが送られてくるので、有効に活用しよう。

順番

敵、味方を合わせた行動する順番(早いものから)が表示される。早いものから撃ち落とせば、攻撃を受ける回数も減るというもの。

回復

ロボットのHPを回復する装置(アイテム)の使用指示を出す。この指示は小隊長しか出せない。

能力

敵、味方を合わせたロボットとパイロットのデータが送られてくる。弱い敵をサーチして、早めに撃ち落とせ。

オペレーターがまとめあげたデータを転送してくれる

母艦セントールで次の戦場へ

作戦(戦闘)が終了すると母艦「セントール」に帰還して、次のポイントへの移動となる。休息を含めてすることは山ほどあるぞ。

付録P11参照

小隊

作戦会議みたいなもので、各小隊の編成割りや出撃させる小隊を検討する。中マップでルートが枝分かれになった場合、別動隊を派遣することが可能となる。

帰艦

右で派遣した小隊を母艦に帰還させること。全体の戦況を考慮して指示を出そう。

戦況

これから進行するルート上の敵戦力などの情報を得ることができる。小隊編成の参考になるであろう。

母艦セントールにて移動。次の作戦に備えてやることは山ほどある

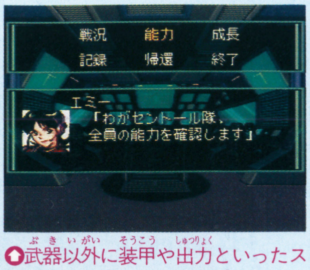
成長

ロボットの改造やパイロットのレベルアップなどを行うこと。ロボットは強化パーツで改造を、パイロットは「アップル」と呼ばれるアイテムで成長させることができる。

パイロットに経験値は存在しない。アップルでのみ成長するのである

能力

味方のパイロットやロボットの詳細なデータを見ることができる。パイロットの技能や命中率など、小隊編成には欠かせないデータである。



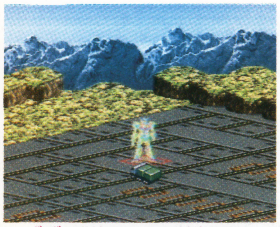
武器以外に装甲や出力といったステータスを見ることが可能

記録

これまでの戦闘結果を細かく記帳すること。地球と呼ばれる惑星では、「セーブ」と呼ぶらしい。

主役級キャラが集う第1章「戦士集結」

現在、ストーリーで判明しているのが第1章とよばれる箇所のみ。この第1章「戦士集結」では、特別付録でも紹介している主役級のキャラクタたちが、自分の愛機に乗って転写（リビルド）されるストーリーとなっている。さっそく、誰がどの機体で出現するのかを含め紹介しよう。



次々と転写される戦士たち。彼らを待つものは戦いだけ

①伝説の戦士 アムロ・レイ

一番最初に現れるのがニュータイプのアムロ・レイ。νガンダムと共に転写される。彼はこの戦いに不安を抱きながらもビームライフルを正確に撃つ。

付録P15・19参照

最強のコンビ見参

このルート全部が第1章分となる。どんな敵が出現するのか

②お笑い戦士 ジロン・アモス

次に出現するのがザブングルを運転（?）するジロン・アモス。本当に主役なのか?と疑いたくなる振る舞いには参るが、ザブングルの実弾兵器は頼りになる。

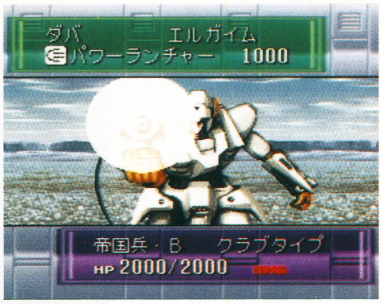
付録P35・37参照

初めからとばすジロン

③王族の騎士 ダバ・マイロード

エルガイムと共にペンタゴナ・ワールドから現れたダバ・マイロード。オペレーターのぶち切れた反応を制止しつつ、戦いの中に。臨機応変に対応できる武器が魅力。

付録P24・26参照



パワーランチャーは威力大

④聖戦士こと ショウ・ザマ

最後に登場するショウ・ザマとダンバイン。バイストンウェルにも導かれた彼は、この手の状況にも強いらしい。すぐに、ダンバインを駆って敵に戦いを挑んでいく。

付録P29・32参照

飛行ユニットのダンバイン

⑤ジロンの宿敵 ホーラ&ゲラバ

2台のウォーカーマシンが出現。ジロンの宿敵ともいえるホーラとゲラバがプロメテウス・タイプで攻撃を仕掛けてくる。が、仕掛ける相手が悪かった…。

付録P36・39参照

やられても何度も出てくる

⑥ダバの好敵手 ギャブレー

ダバの好敵手ともいえるギャブレーもこの世界に来ていた。ギャブレーとの戦いの中でダバは懐かしさを感じる。この戦闘後、シャアもサザビーと共にいることが判明する。

付録P25・27参照

影の主人公という噂も…

突撃取材

『～烈伝』プロデューサー 石川肇氏にインタビュー

『バトルロボット烈伝』のプロデューサー、石川氏にファミマガが取材を敢行！ まだ、公開されてないストーリー部分、このゲームの魅力などに迫って見た。

ファミマガ（以下F） まず、この作品を作ろうとしたきっかけから。

石川氏（以下I） 基本的にはサンライズさんから、こういうの（リアルサイズもの）を作ってもいいよと言われたんです。じゃあ、それに乗らない手はない、という形で始めたんです。

F では、ザブングルって必然的に入ってきたんですか。

I やっぱり、空を飛べないじゃないですか、ザブングルって、基本的に。

F ヒドイ…。

I あ、バカにしてるんじゃないんです。今回地形効果がハッキリと出るんですよ。戦闘中に、ザブングルにとって有利に働く地形もあれば、不利となる地形もある。つまり、バリエーションのある使い方ができるならば、ザブングル

リアルサイズのロボットが魅力

ザブングルって、空飛べないし…

見せ場はたくさんあるよ！

を入れるべきだ、ということになったんです。あと、内緒ですけど、ジッパさん（ロボット大戦シリーズのプロデューサー）、ザブングルが好きなんです。

F そうなんですか。

I 大好きなんですよ。

F じゃあ、何で今まで入らなかったんですかねェ。

I えッ（困った顔をして）、ガソリンエンジンで動くし、空を飛びにくい…

F 機密性の問題で宇宙に行けない。

I そう。そこらへんがあったんで出し切れなかったんじゃあないかな。

F 石川さんが烈伝で出てくるキャラクタとロボットで好きなのは。

I 僕が個人的に好きで、これはぜひ入れたいなと思ったのは、マフ・マクトミンのマクトミンビルトとグレタ・カラスのドラン・タイプかなぁ。

F えー、それはなぜなんですか。

I 原作でも扱いが特別で、妙に強そうだけれどやっぱり簡単にやられちゃう。

F 個性の強さにひかれた？

I ですね。性格的に結構クセのあるヤツは出そうということになって。あっ、あとオーラバトラーのハイパー化はぜひ入れようと思っています。

F ということは…

I あのへんとそこらへんがハイパーになる予定です。

F デカくなるということですよね。

I 当たり前じゃないですか。通常のユニットと巨大ユニット（ダイターン3とか）みたいなのがいるんですよ。ハイパーになったやつはそれぐらいかな。

F 巨大ユニットはマップ上では通常ユニットの何倍？

I 2まわり程。

F 当然攻撃も…。

I うん、桁違い。

F キャラクタのドラマ性って入っているんですか。

I 見せ場はいくつかありますよ。あと、キャラクタの表情にも注目してほしいですね。絡みでいえば、カミーユとフォウ、ショウとトッド・ギネス、あとダバとギャブレー。ジロンとティンプ、それにお呼びじゃないキャラのコメディ部分も。

F アムロとシャアの絡みは、どうなりますか。

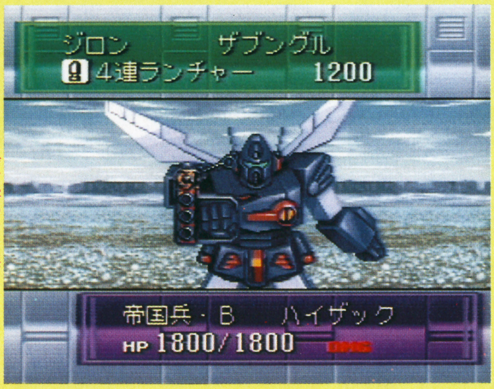
I 物語の初めから、最後まで引きずると思いますね。原作『逆襲のシャア』の1シーンが見れるかもしれませんよ。

F 最後に『～烈伝』の魅力を。

I 今までに見たことがない新たなシミュレーション、といったところです。

F 今日は、お忙しいところありがとうございました。

石川 肇
今年30歳。『グレイトバトル』シリーズを手掛ける。『アックマン2』も担当。



BGMには、当然主題曲が流れる

キャラクタ同士の絡みも楽しませてくれる

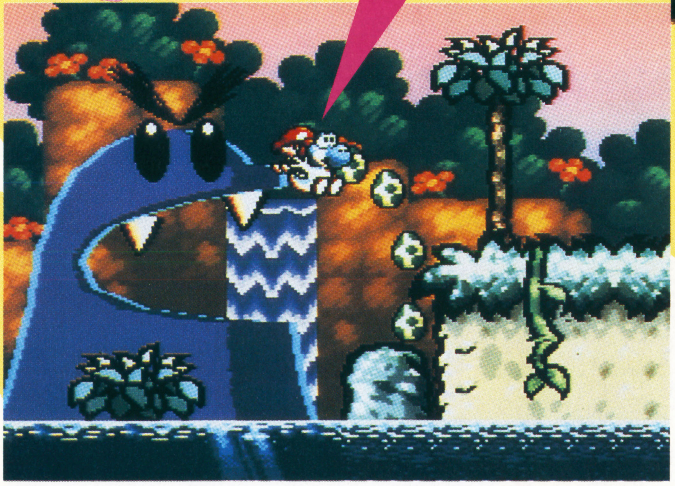
赤ちゃんマリオをリレーで運ぶ!?

特報

スーパーマリオ ヨッシーアイランド

僕が主人公になっちゃった!

ファミコン時代から不動の人気を保ち続けている『マリオ』シリーズ。その続編がいよいよ登場する!! 今度は何とヨッシーが主人公なのだ。



8月7日発売予定

任天堂 9800円 消費税別

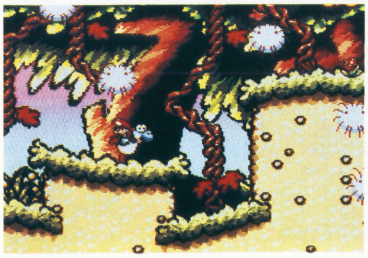
16M + 256KRAM DSPつきカセット バッテリーバックアップ アクション

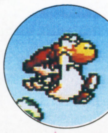
シリーズ最新作はヨッシーが主人公なのだ

『スーパーマリオ5』として登場する新作は、前作『スーパーマリオワールド』で初登場し、可愛いキャラクタで一躍人気者になったヨッシーが主人公。あのマリオを押し退けての主役ということで、ゲームの内容も前作と比べるとがらりと雰囲気が違うものになっているのだ。

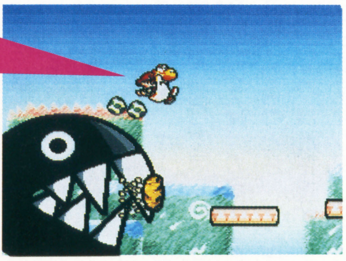
↑ついにヨッシーが主役に! どんなアクションを見せてくれるのか楽しみ!!

↓ヨッシーとはこんな出会いがあったんだ





バブー



↑赤ちゃんマリオを背中に背負って

マリオが生まれる前のお話・・・

物語はマリオとルイージが生まれる前、コウノトリが双子の赤ちゃんをキノコ王国へ届けるところから始まる。赤ちゃんが生まれてしまうのを阻止しようとするクッパ王国の魔法使い・カメック。マリオを背負い、もう1人の赤ちゃんを助け出そうとするヨッシーたち。はてさて赤ちゃんを無事救えるかな?

©Nintendo

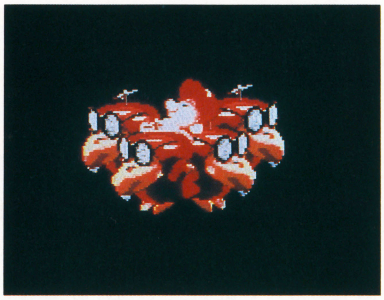
今までのマリオと違う点をチェックするぞ

ヨッシーが主役ということで、画面の雰囲気や内容のほうも今までのものとはだいぶ違ってきている。どこが違っているのか見てみよう。

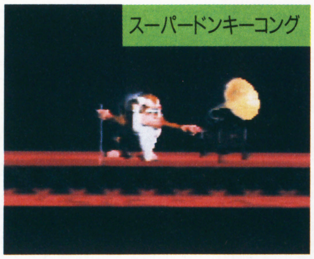
らくがき風のグラフィック

画面は一見らくがき風のあったかい絵柄に大変身！　キャラクタの可愛さに加え、ステージ1つ1つの背景をとっても、今まで見たこともないようなグラフィックばかり。

クレヨンで描いたようなグラフィックが何ともいえない

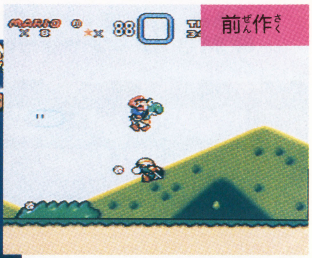


『スーパードンキーコング』のようなCGを使った場面もアリ



このグラフィックも斬新だった

初めて見たときは驚いたよね



スーファミで初めて見た画面

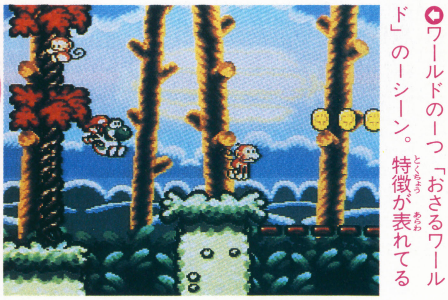
1つのワールドに8つのコースが

ステージ構成も大きく変更

冒険の舞台はたくさんのヨッシーたちが住んでいるヨッシーアイランド。ステージは6つのワールドに分かれていて、1つのワールドに8つのコースが用意されているのでなかなか長ーい冒険になりそうだ。コースには独特の仕掛けがそれぞれ用意されていて、4コース進むごとにボスが登場してくるのだ。

地図の上にあるアイコンにはコースの特徴が描かれているぞ

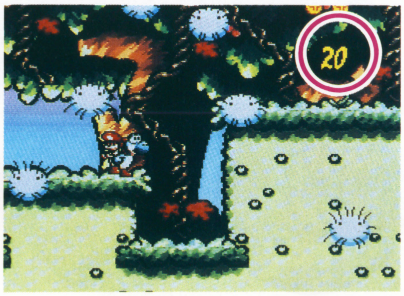
可愛いステージ



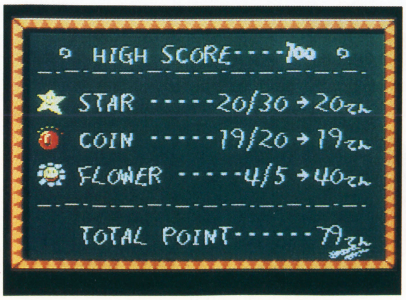
ワールドの1つ「おさるワールド」の1シーン。特徴が表れてる

制限時間もアリ

背中から赤ちゃんが離れてしまうと、画面右上に赤ちゃんがさらわれてしまうまでの時間が表示されるので、タイマーが0になる前に赤ちゃんを取り戻さなければならないのだ。また、コース中にあるコインやフラワーの獲得数、赤ちゃんを救うまでの時間によってスコアも表示されるぞ。



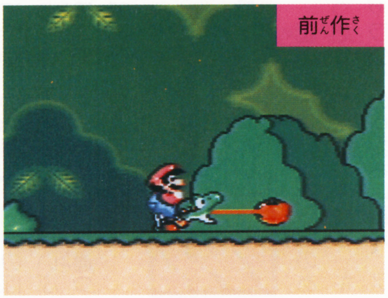
タイマーが0になるとヨッシーの残数が1匹減ってしまうのだ



スコアが表示されるから、何度もプレイして高いスコアを狙え！

ヨッシーのアクションはどうなる!?

ヨッシーといえば、前作ではコース中にある食べ物や敵を食べたりタマゴを生んだりというアクションがあったけど、新作ではどうなっているのかな？　攻撃方法や進みかたなどをチェックするぞ。



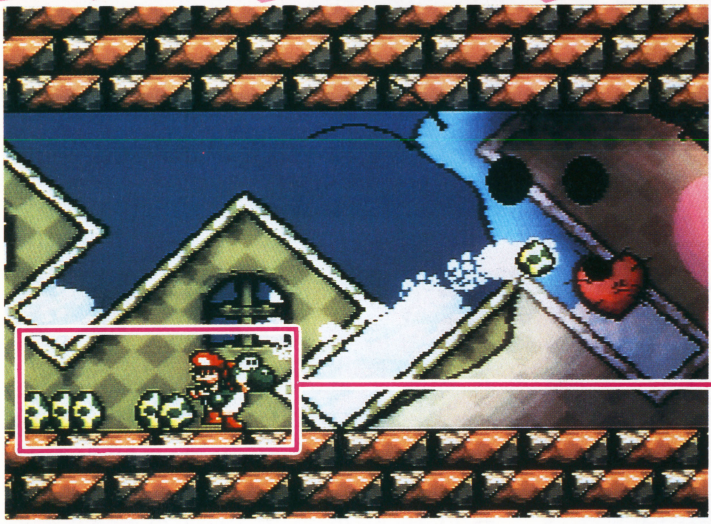
何でも食べまくるヨッシーの姿に思わず笑みが浮かぶ

攻撃方法はどうなるのカナ？

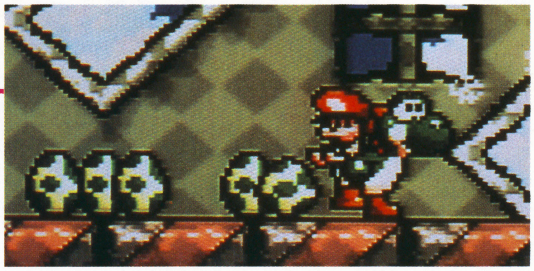
おなじみの卵で攻撃しちゃうぞ

卵を敵にぶつけて攻撃

画面を見てもらうと分かるとおり、ヨッシーの攻撃方法はタマゴ投げ。ただし、タマゴは無限に好きなだけ投げられるというものではないんだ。タマゴは、コースにある食べ物を食べることでヨッシーが生むもの。生んだタマゴはヨッシーの後ろにくっついていて、投げたいときにボタンを押すと発射されるというワケ。いくつタマゴを持っているかは画面で一目瞭然なので、タマゴの残量に気をつけながら攻撃してくのだ。



攻撃はカーソルが自動的に動いて、ボタンを押すと照準がセットされる



ヨッシーの後ろにあるタマゴの数だけ投げられるぞ

卵の数がポイントだ!!

みんなでリレーだ、ホイサッサ

マリオをリレーで運んでいく

前作では色の違うヨッシーも登場したのを覚えているかな？　今回はコースごとに違う色のヨッシーがいて、リレーのように赤ちゃんを色の違う次のヨッシーにバトンタッチしていくんだ。

ゴールまでいって次のヨッシーに赤ちゃんをバトンタッチだ！

カラフルなヨッシーたち。この色以外にもたくさんいるぞ

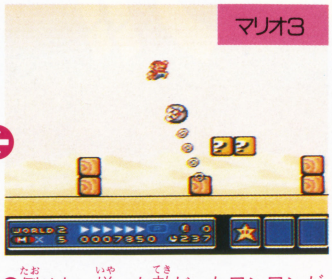
アイテムでヨッシーが変身

特定のアイテムを取ると、何とヨッシーが乗物に変身しちゃうんだ！　変身のタイプは全部で5種類。コースによっては通常のヨッシーの姿では行けない場所があるので、こんな風にアイテムを取って変身して、先に進めていく場合もあるのだ。

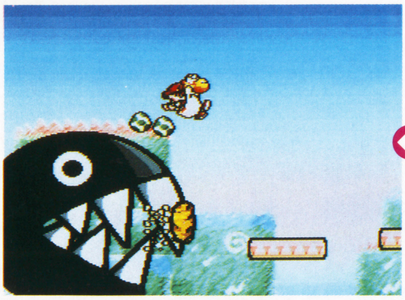
ヘリコプターに変身！　まさかヨッシーが乗物に変身とは

新キャラからデカキャラまで個性的な敵たち

マリオやヨッシーたちと同様、ゲーム中大きな役割を占めているのが敵。敵だってパワーアップしていて、新しい敵や、画面を占めてしまうくらい大きな敵もいるのだ。

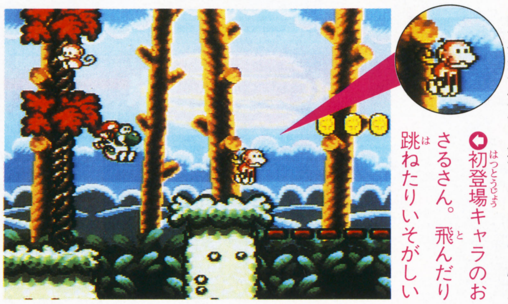


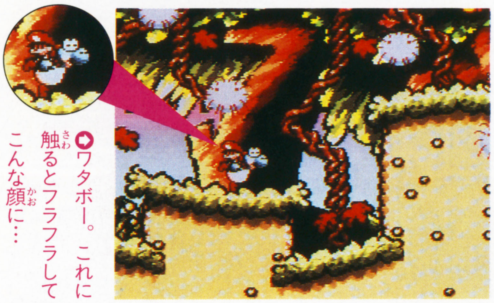
⬆倒せない嫌〜な敵だったワンワンが


⬇こーんなに大きくなってまた登場!? ブロックを壊してしまうぞ

続々登場する新キャラに期待

コースの雰囲気が違うのだから、敵だって今まで見たことないキャラがたくさん登場する。触れるとヨッシーがまともに歩けなくなるという特殊な効果を持つ敵など、独自の攻撃方法を持っているんだ。

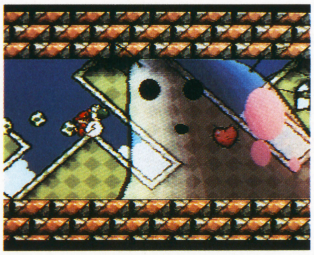

⬇初登場キャラのおさるさん。飛んだり跳ねたりいそがしい

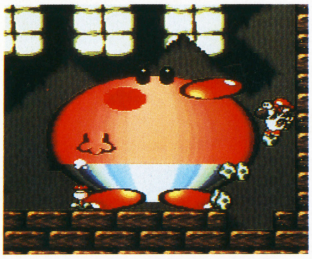

⬇ワタボー。これに触るとフラフラしてこんな顔に…

画面いっぱいのデカキャラたち

いかにもボス!…という感じの大きい敵キャラ。ボスはもちろんのこと、コース中に現れる普通の敵もボス並に大きいようだ。どっちがボスなのか分からないくらい大きな敵がドンドン出てくるのだから、クリアは困難かもね?

⬇この大きさでもボスじゃないのさ


⬆ボスは変形などしてウニウニ動く

⬇これもボス。パンツをずりおろせ


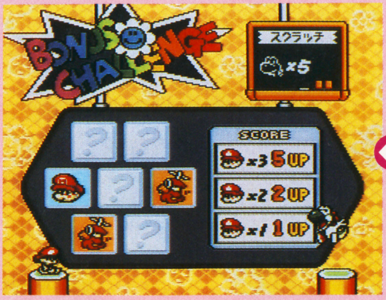
コース中にはミニゲームもアリ

ボーナスステージなどのお遊び的なステージも健在。画面が切り替わると、ミニゲームがプレイできるんだ。ミニゲームもいろいろと凝ったものが用意されているぞ。

ボーナスチャレンジ

ゴールにたどり着くとゴールルーレットというものがあって、フラワーのマークで止まるとボーナスチャレンジに挑戦することができる。ボーナスチャレンジのミニゲームは全部で6種類あるぞ。

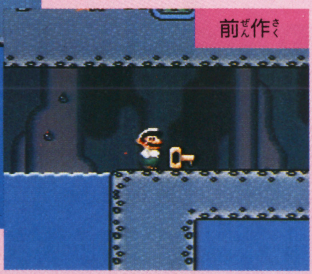
⬇フラワーマークで止まれば、ボーナスチャレンジができるぞ

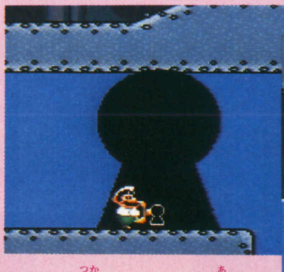


⬇6種類あるボーナスチャレンジ。これはスクラッチゲーム

ミニバトルゲーム

カギを見つけてコース中にある閉ざされたドアを開けると、ミニバトルゲームをすることができるんだ。前作でもあったような感じでドアを開けていくのかな?

⬇前作にもカギは出てきたよね



⬆カギを使ってトビラを開ける

⬇徐々に膨らむ風船を投げ合うミニバトルゲーム。自分が持っているときに風船が破裂すると負け

スペシャルスクープ!!

シリーズ最強!? 今度のボスキャラは『ドップラー』だ!!

登場するボスキャラの名前が早くも判明！「おもちゃショー」で明らかとなった情報と、極秘に入手した画面写真をもとに、「X3」の正体に迫る。見逃せない情報がギッシリと詰まったスペシャルスクープだ！

ロックマン ROCKMAN X3

発売日未定　カプコン　価格未定

DSPつきカセット　16M
パスワードコンティニュー
アクション

©CAPCOM

ファン待望の最新作 おもちゃショーで「X3」をキャッチ!!

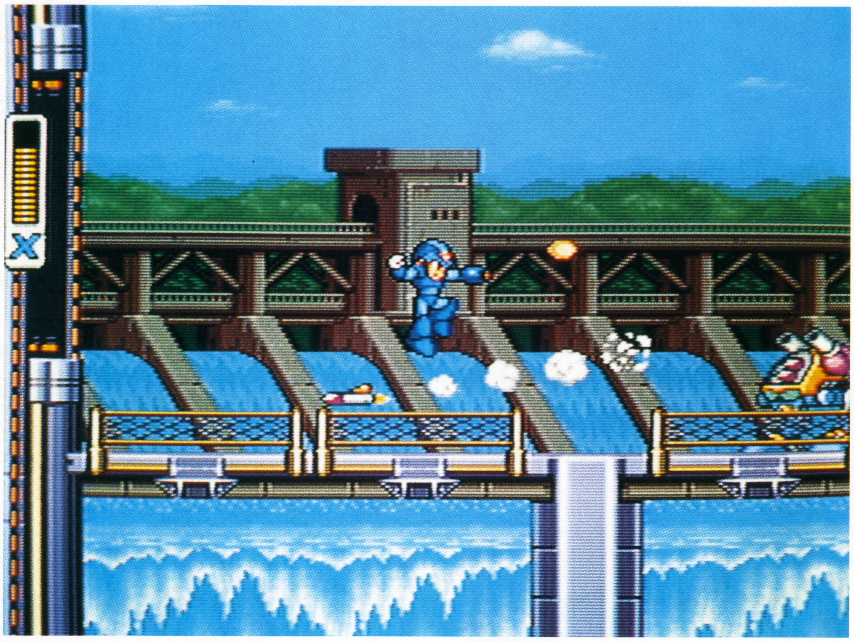
おもちゃショーでのカプコンブースでは、SFCのゲームが10タイトルも展示されていたけど、その中で一際目を引いたのが、この『ロックマンX3』。今回は根強い人気を誇るシリーズ最新作のもぎたて情報をお届けしよう。

スクープ情報も満載!

華やかな雰囲気のおもちゃショー会場。新作ゲームが目白押しだった

操作感は変化ナシ 壁蹴りも健在だ!!

実際にプレイしてみた限りでは、基本操作は前作とまったく同じ。ダッシュはもちろん、壁蹴りやタメ撃ちなど、『ロックマンX』シリーズでおなじみのアクションの数々は健在だった。操作感にも変化はなかったので、前作をプレイした人ならば何の違和感も感じずにプレイできるはず。



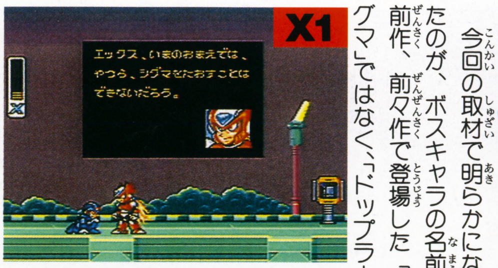
相変わらずの快適プレイ。基本操作にはまったく変化はないようだ

開発途中のものだったので、若干難易度は高めな気はしたけれど、かなり先のほうまでプレイすることができたぞ。

順番待ちとなることもしばしば…

新たなる敵出現 その正体とは?

今回の取材で明らかになったのが、ボスキャラの名前。前作、前々作で登場した「シグマ」ではなく、「ドップラー」という新しいキャラクタが登場するらしいんだ。今のところ名前以外は謎に包まれているけれど、「シグマ」を凌ぐ力を持った敵であることはほぼ間違いないだろう。



シグマに立ち向かうロックマンX

再びシグマとの戦いが…

大人にも子供にも大人気

一般公開日となった6月3日、4日にはカプコンブースも多くの人でごった返していたけど、そこでも一番の人だかりとなったのがロックマン人形。記念撮影をする人やら、握手を求める人など相変わらずの人気だったぞ。

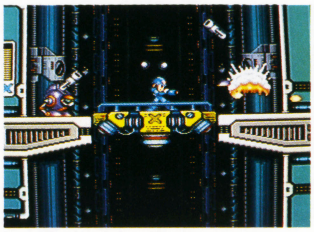
いつも人でいっぱいだった

ロックマンXとの記念撮影。みんなとってもうれしそうだったよ

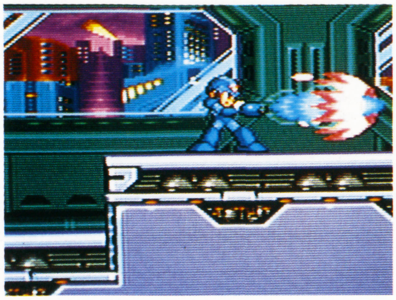
相棒のZEROも登場。ロックマンX同様すごい人気

大胆予想!!『X3』は必ずこうなる!?

ファミマガ編集部ではおもちゃショーでの取材のほかに、『X3』の画面写真を入手することに成功。ここでは、それら入手した写真も含め、おもちゃショーでは明らかにされなかった『X3』の秘密を探ってみた。



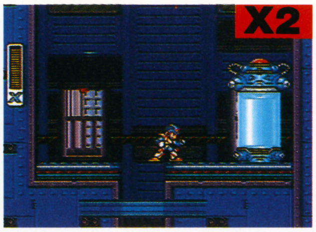
⬆いろいろな角度から『X3』を検証。問答無用の大予想だ！



⬆チャージショットも派手に？

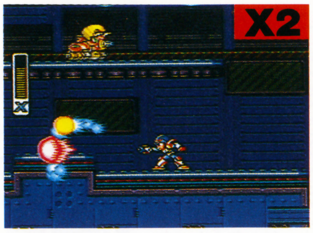
頭・腕・胴・足に続く第5のパーツがある

パーツを装着することによってパワーアップするシステムはそのままだけれど、さらにそれらのパーツの能力をアップさせる「強化パーツ」というものがあるらしい。戦う度に強くなるロックマンが、さらに進化を遂げるようだ。



⬆意外なところにあるパワーアップパーツ。探し出すのも一苦労

⬆ここで手に入るのはアームパーツ。武器の威力がアップするのだ

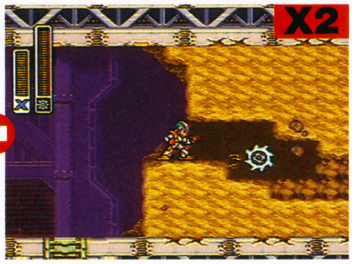


⬆チャージショットの2連発。カタい敵キャラも簡単に倒せる

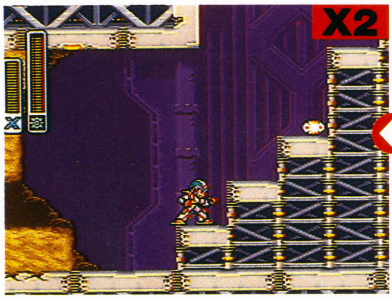
さらに頭を悩ませるステージが出現!?

前作では壁蹴りやダッシュジャンプといったテクニックや、入手した特殊武器やパーツをフル活用しなければ、全ステージをクリアするのは難しかった。『X3』でもそれは変わらないらしいけれど、新しいパーツが登場することを考えると、さらに難しいステージの登場が予想される。

何かアヤしい…!?



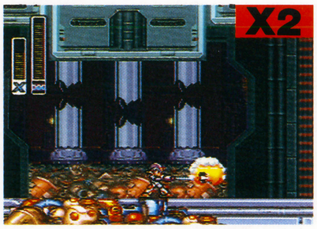
⬆特殊武器スピンホイールを使うと…



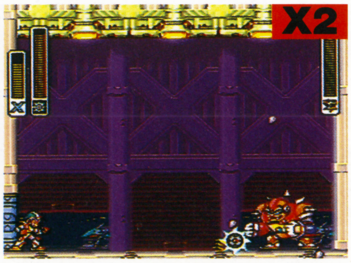
⬆さらに先へと進む通路がある！

こんなモノもある!! 特殊武器の数々

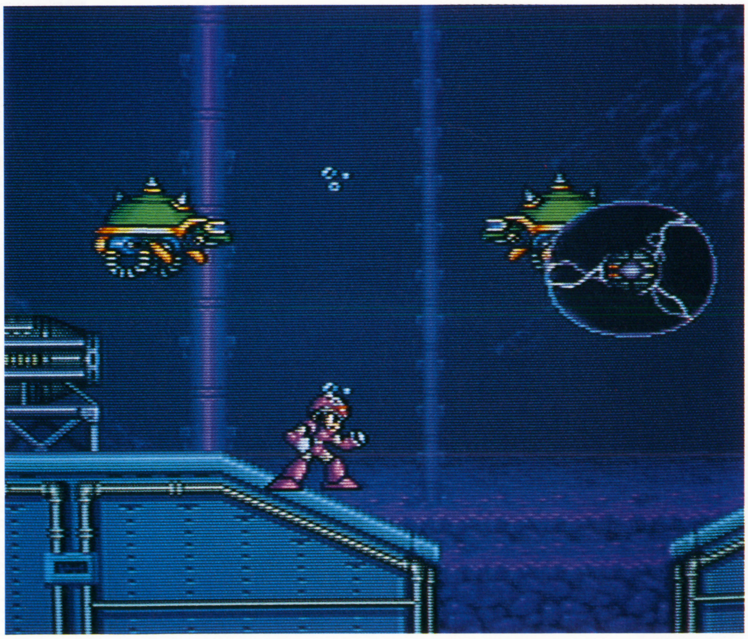
ボスキャラの攻略には欠かすことのできない特殊武器。今回の取材では『X3』に登場する2つの特殊武器を見ることができた。そのうちの1つが左の写真。見た感じ電気のようなもので攻撃しているので、発電所など電気に関係するステージに登場するボスキャラを倒すと、手に入るのではないだろうか？



⬆ストライクチェーンで攻撃。アイテムを取るのにも使えた



⬆スピンホイール。連続攻撃が魅力

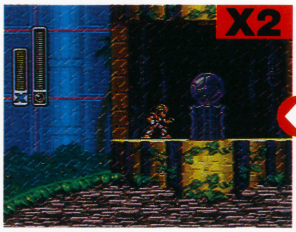


⬆バリアのようなもので敵を攻撃。しばらくすると戻ってくるんだ

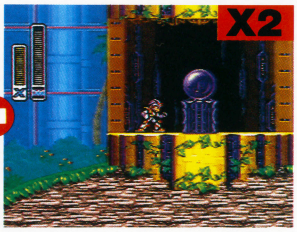
特殊武器を使うと一斉に氷が溶けだしてガラリと雰囲気が変わるのかも…

クリアの順番次第でステージも変化する!?

入手した写真の中でちょっと気になるのが左の写真。前作のステージ1は、ステージ上にあるクリスタルウエザーという装置を手に入れた様々な特殊武器で攻撃すると、ステージのお天気がいろいろと変化したけれど、それに少し似た感じはしないかな? 凍りついている川(?)が、溶けだして水が流れだすなんていうのは、ちょっと考えすぎかな。



特殊武器を使うことによって天気が変化。晴れや霧になることも



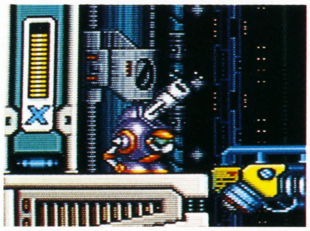
ステージ1、気象コントロールセンター。あるときは曇り空…

より強くユーモラスな敵キャラたち

おもちゃショーで見た敵キャラは飛び道具を使って攻撃してくることが多かったようだ。実際、集中攻撃を受けて身動きできずにやられてしまったことも1度ならずあったが、敵キャラの攻撃はさらに激しくなりそうだ。

ガッシリとした感じの敵キャラ。けっこうカタそうな相手だ

弾を次々に撃ってくる敵キャラ。倒すのは簡単なんだけどね

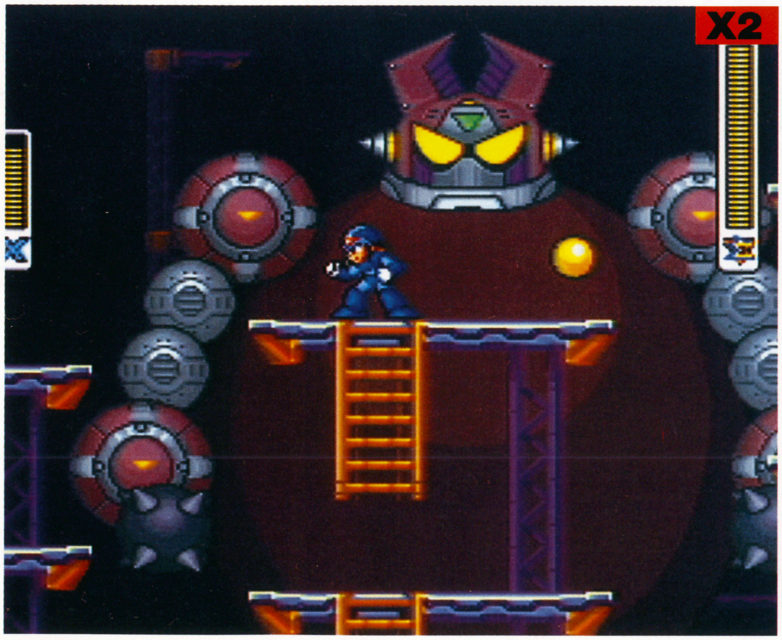


亀のような姿の敵キャラ。空中から攻撃してくるイヤなタイプの相手

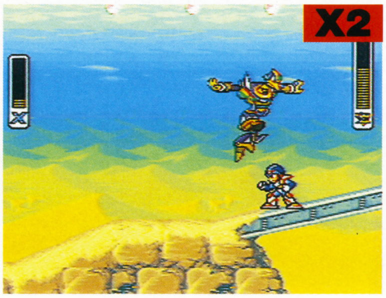
ボスキャラはさらに速く、デカくなる!?

前作のオープニングステージで登場したボスキャラ並の大きさの敵が、『X3』にも登場。見たところ、さらにデカく、動きも速くなったようだ。今のところ他のステージのボスキャラがどんなヤツなのかは分からないが、さらに手強くなっていることだろう。

ますます巨大に!!



しょっぱなに出てくるボスキャラ、CF-0。とにかくデカい



ステージ5のソニック・オストリーグ。素早い動きが武器

スピード検証

追加された新機能を徹底チェック!

実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN™

ファイティングイレブン

アナウンサーがしゃべりまくる、ご存じ『実況』シリーズ最新作。何がパワーアップしたのか調べてみたぞ。

9月発売予定　コナミ　9980円（消費税別）

カセット　24M+64K RAM　マルチプレーヤー5対応　バッテリーバックアップ　スポーツ

生まれ変わったシリーズ最新作を3つの視点で検証

試合を盛りあげるリアルなアナウンスで人気がある「実況ワールドサッカー」。その続編が、外見、内容ともに大きく進化をとげて登場する。

やっぱり気になるのは、前作と「2」との違いではないだろうか。そこで、今回は新しく搭載された機能がいったいどういったものであるかを、前作との比較をまじえながら検証してみることにしよう。

とりあげたのは以下の3つのポイント。まず最初に、グラフィックや音声のような、ゲーム全体のデータ量が増えたこと。次に、作戦やフォーメーションをエディットする機能を強化したこと。最後に、選手のアクションが増えたこと。これらの視点で、いかにパワーアップしたか紹介する。

音声やグラフィックのデータが倍増!!

⇧どこのスタジアムも同じ壁、アナウンサーも1人だった

自分で選べる作戦が充実!!

⇧作戦やフォーメーションの種類が少なかったのが改良された

きめ細かなアクションを実現!!

⇧選手のアクションの不満が解消!

©KONAMI

データCheck!
前作比1.5倍以上!? データ増強3要素

第1のチェック項目はデータ。データといってもいろいろあるが、とにかくあらゆる項目が前作を上回った数字になっている。たとえば登場する国が1・5倍、使える作戦が2倍などなど。それだけではなく、数字に現れないグラフィックや音声などのデータも大はばに増加している。

アナウンサーと解説者が実況

このゲームのウリは、なんといってもアナウンサーによる実況中継。前作ではマーキーというアナウンサーが1人で中継していたが、『2』では解説者が加わって、もっとリアルになった。さらに選手交代のときには、ウグイス嬢による場内放送までされる。

シュート!!パンチング

あぶないなー

まるでテレビのような実況中継だ

ウグイス嬢がアナウンス♡

選手交代を知らせる放送までも再現

ゴゴゴゴゴゴゴール

アナウンサー大興奮!? ほかにもいろんなリアクションがあるぞ

参加国が24から36に増加した!

ゲームに登場するチームは、世界各国の代表チームという設定。前作同様に架空のチームだが、参加国の数は増えて36チームになった。ヨーロッパの国が一気に増加したぞ。

サッカー界で有名な国が中心

全参加国名

イタリア	オランダ	イングランド	ノルウェー
スペイン	アイルランド	ルーマニア	ベルギー
スウェーデン	ブルガリア	ドイツ	フランス
ロシア	デンマーク	ポルトガル	スイス
ギリシャ	クロアチア	韓国	日本
サウジアラビア	中国	U.A.E.	ウズベキスタン
カメルーン	ナイジェリア	モロッコ	アルゼンチン
コロンビア	ブラジル	ウルグアイ	ボリビア
パラグアイ	アメリカ	メキシコ	カナダ

スタジアムを自由に選べる

前作では、いちおう3つのタイプのスタジアムがあったが、グラフィックの変化以外に大きな差はなかった。

一方『2』では8つの国のスタジアムから1カ所を選んでプレイできるようになる。スタジアムは、芝生のパターンや看板がすべて別のものになっているうえ、グラウンドの広さがそれぞれ違うのだ。キックが届く地点が変わってきたりするので、スタジアム選びも重要になるかも。

もう1つ、試合時の天候を晴れ、雨、雪から選べる。これは前作同様だが、コンディションのグラフィックがよりリアルに表現されている。

各国のスタジアムで決戦

わが日本のスタジアムは、まわりがトラックになっている

ナイジェリアのスタジアム。言葉はアラビア語なんだ

サッカーといえばブラジル。ちゃんと用意されている

どことなく上品な雰囲気が漂うイングランドのスタジアム

ゆき

グラウンドに雪が積もっているのがわかるだろうか

あめ

雨の粒が見える。試合中止にはならないのかな

はれ

晴れているときには芝生の色もくっきり鮮やかだ

作戦Check!
倍増した8つの作戦と16のフォーメーション

きめ細かなエディット機能が備わっているので、使い方しだいで選手を自分の思いどおりに動かせるぞ。エディットできる項目は、選手のパラメータ、フォーメーション、作戦など多岐にわたっている。変更内容はセーブ可能だ。

監督気分でチームを改良

エディット機能のかなめが選手の使い方。各自に得意なポジションがあるので、でたらめに配置するわけにはいかない。選手の能力を見極めたうえでチームを作り変えよう。

選手のパラメータ

選手のパラメータとは、能力を数字で表したものだが、これを操作することでオリジナルのチームが作れるぞ。チーム全体の合計ポイントが決まっていて、その範囲で個人のパラメータを上下する。

ある能力に秀でた選手を作ってみよう

フォーメーション

前作では選べなかったフォーメーションが、16種類から選べるようになる。さらに、ポジションごとに微妙な前後左右の位置調整もできる。

16種類もあるフォーメーション。守りに徹するか、それともガンガン攻めまくるか

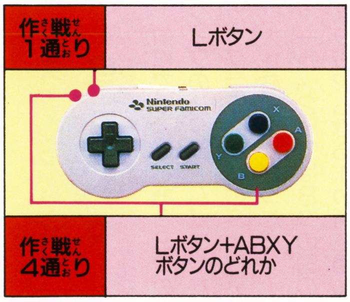
攻撃に参加する人を選んだり、特定の相手をマークしたりできる

選手のポジションを、1人ずつ調整できる芸の細かさだ

相手に合わせて作戦を変更

作戦というのは、試合中に選手の動きを指示する機能のこと。前作でも4つの作戦をとれたが、『2』では倍の8つの作戦が選択可能だ。

さらに、作戦を4つまで登録することもできる。作戦は、1種類だけ決めた場合はLボタンで実行。2つ以上決めた場合はLボタンとA、B、X、Yボタンで対応させた作戦を試合中に切り換えて使える。



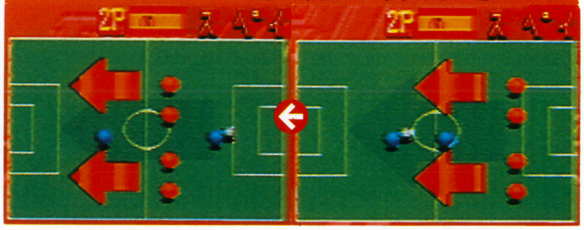
使いたい作戦を決めてから試合開始。複数選んでもいいぞ

サイド突破!!

ダーッと数人が左サイドに走っていく

サイドアタックを指示してみると

目で見て作戦がわかる


どんな作戦なのかは、画面のアニメーションで表示されるのだ

スーパーファミコン

ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN ファイティングイレブン

アクションCheck! 新操作でフェイントやショルダーチャージも

最後のチェックポイント、選手のアクションだが、革命的な変更点はない。より快適な操作ができるように、細かいところに手が加えられた。

高度なテクニックを駆使できる

ショルダーチャージは今までなかったのが不思議だが、そのほかの追加アクションは、どちらかというと上級者向けの技といえるだろう。それだけに、使いこなせば得点力に差がつくことうけあいだ。

フェイント

Yボタンを連打すると、細かなドリブルを繰りかえす。そこで十字ボタンをいずれかの方向に入力すると、チョンとボールを前に蹴りだして、すぐ自分も追いかける動作をする。敵をかわす手段に使える。

敵をあざむくのにかなり有効。いかにもテクニシャンらしい技だ

ショルダーチャージ

Xボタンを押すとダッシュするのは前作と同じだが、そこからBボタンを押すと、肩で相手にぶつかる動作ができるようになった。これがショルダーチャージだ。

うしろから攻撃するとファウルになっちゃうぞ。前からアタック

キーパーの操作

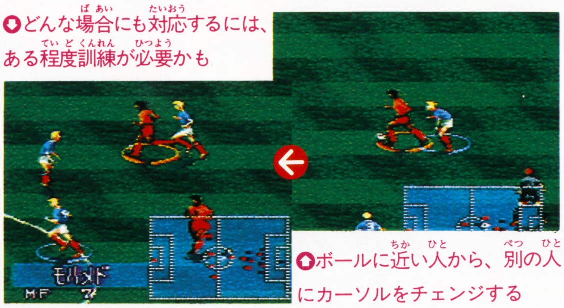
ゴールキーパーの操作モードに、セミオートというのが加わり、守備がより楽に。また、必要なときだけ一発でキーパーにカーソルを移動することができるようになった。

L、Rボタンを同時に押せば、すぐにキーパーにカーソルが移動する

カーソルチェンジ

カーソルが合った選手の変え方が2つから4つに増えた。新しいタイプは、操作が複雑な反面、微妙な選手のコントロールを可能にしている。

どんな場合にも対応するには、ある程度訓練が必要かも



ボールに近い人から、別の人にカーソルをチェンジする

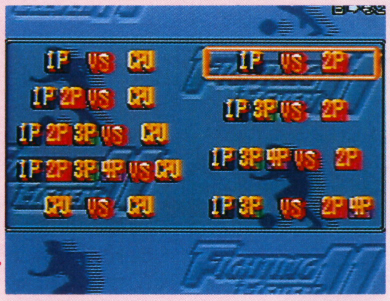
フリーキックの時間短縮

アクションがキビキビするようになったのも見逃せない。フリーキックなどで試合が中断しても、選手がすぐ次の動作に移るのがすがすがしいぞ。

画面がブラックアウトせずに、すぐにボールを蹴り出せる

友達みんなで楽しめる4人プレイ

『2』の目玉機能はまだあった！ マルチタップを使って、4人までの同時プレイに対応しているのだ。4人で協力してコンピュータ相手に戦ってもいいし、2対2、3対1など、様々な組み合わせで戦うことができる。もちろん、4人同時の場合はお互いを区別しやすいようにカーソルも変化。2人目以降は◎、☆などの図形で表示される。



このように、いろんな組み合わせがサポートされているのだ

○や☆のカーソルが見えるだろうか

ハンディもつけられる

試合開始前にハンディキャップを設定すれば、腕に差がある人とも楽しく対戦できる。ハンディの内容は、選手の体調、試合に出る選手の数、ゴールキーパーの強さの3つだ。

ハンディキャップは相手がコンピュータ、人ともに設定可能だ

キーパーを含んで、7人ないし11人で試合ができる

キーパーを弱くすると、ボールをキャッチするのが下手になる

美しい景色をバックに激しいバトル。各種の必殺技も用意されているぞ。

世界のビーチでドラマチックに対戦。
ビーチバレーで熱く燃えよう。

世界6ヵ所のビーチを舞台に3つのモードが楽しめる。スーファミ初のビーチバレー。マルチタップにも対応。4人で楽しく遊べるぞ！

8月発売予定 価格9800円（税別）

マルチプレイヤー5対応 ©1995 Virgin Interactive Entertainment(Japan), Inc.

日本、ハワイなど世界６ヵ所のビーチが選択可能。Wカップやプロリーグモードも楽しめるぞ。

２P対戦も楽しめる超リアルな
アメリカ生まれのストックカーレースだ！

全米各地の特色ある28のコースを転戦し、勝ち抜いていくシーズンモード。自由にコースが選べるシングルレース。世界でただ１つのオリジナルコースが設計できるカスタムトラックなど、楽しさいっぱいのレースゲームだ。

6月30日発売 価格9800円（税別）

©1995 Williams Entertainment, Inc.

２P対戦は上下２分割。友だち同士の対戦は燃えるぜ。

ピットインは、勝負の分かれ目。タイヤ交換、給油は迅速に！

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント 株式会社
〒103　東京都中央区日本橋浜町2-28-1　日本橋久松ビル
TEL：03-3666-6904

スーパーファミコン® は任天堂の登録商標です。
※画面は開発中のものです。

SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
刻の裂け目から
もうひとつの日本が現れる。
デジタル・デビル・シリーズの西谷 史原作
古代のダークサイドを照らし出すロマンティックRPG
キャラクターやアイテムとの関係、
「言霊」が相手に与える効果
「従魔」変化による神魔の出現…
ここに起こるすべてをつかさどるのは、
陰陽五行思想と西洋占星術。
星の動きを見きわめる者が
異国の神と魔物がうごめく
弥生の大地を切りひらく。
日本に異変をもたらした天界に
何が起こり、どんな秘密が隠されているのか。
西洋騎士伝説をはるかに越えるスケールで、
これまでにないサイキックな古代の世界が口を開ける。
鬼女「許さんじゃと？　鬼が人を食うて
なにが悪い。
異国の民の侵入で姿を変えた日本
徐福は禁術をとなえた！
ヤマトタケル 24 20
オトタチバナ 30 2
サワメ 50 10
ジュフク 50 7
シンノウ 50 20
5つの属性ごとに異なる特殊魔法「言霊」
火の皇子
ヤマトタケル
'95年9月発売予定／予価10,800円／容量24メガ／発売元：東宝株式会社 映像事業部
東宝
阪急東宝グループ
©1995 TOHO CO., LTD.
©1995 TOHO CO., LTD. ©西谷史・シップス

新たにテクスチャーマッピングを施し、
さらに美しさを増した
V.F特別版。迫力溢れるキャラクターが、
バトルの興奮と臨場感を
正に極限まで高めた！

このソフトは、単品でも限定生産発売されます。
3.400円　7月14日発売予定
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

Vサターン、ハイサターンのキャンペーン対象ボックスは、下のステッカーが目印です

標準価格は設けておりません

キャンペーン第1弾も大好評続行中!!

ゴールドディスク「バーチャファイターCGポートレートコレクション」（非売品）をサターンユーザー10万名様に抽選でプレゼント!!

応募方法：お持ちのセガサターン又は、ハイサターン又は、Vサターン（本体）の取扱説明書の裏表紙についているセガマーク、HITACHIマーク、ビクターマーク（それぞれ下記見本を参照）のいずれか1枚を切り取り、店頭の応募ハガキ又は、官製ハガキの裏面に貼り、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号をご記入のうえ、下記宛にお送り下さい。応募された中から抽選で合計10万名様に、「ゴールドディスク」～バーチャファイターCGポートレートコレクション～をプレゼントします。宛先：〒150東京都渋谷郵便局止株式会社セガ・エンタープライゼス「セガサターンありがとう100万台！キャンペーンゴールドディスク」プレゼント係行　応募期間：平成7年5月1日～5月31日まで（5万名様）6月1日～6月30日まで（5万名様）合計10万名様にプレゼント（当日消印有効）当選発表：厳正なる抽選のうえ、賞品の発送をもってかえさせていただきます。※写真と賞品とは、デザイン、内容が変わる場合があります。※このCD－ROMは、サターン・フォーマットのプレイヤーにて再生できます。※店頭の応募ハガキの場合、店名印なき場合は無効となります。

SEGA HST-0001
HITACHI
見本
Victor JVC
日本ビクター株式会社

※このキャンペーンボックスは店頭よりなくなり次第終了とさせていただきます。**Vサターン・ハイサターンのキャンペーンボックスは、セガサターンのキャンペーンボックスと価格が違います。**

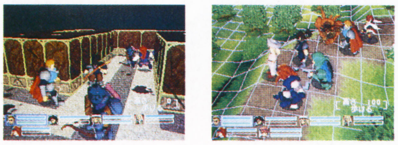
Riglordsaga

リグロードサーガ

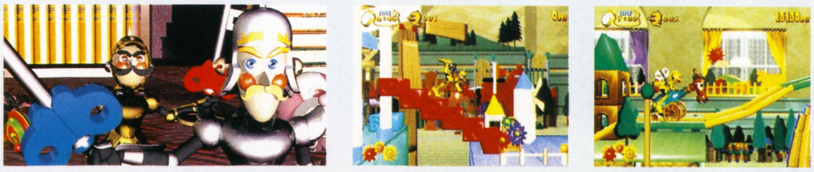
最新のCG技術が創造する、
愛と勇気の冒険物語。
バトルでの戦略性、多彩なカメラワークなど、
驚異の3D映像が展開する。

5,800円　7月21日発売予定

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995 ©MICRO CABIN CORP.1995



サターンが独占する。



クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～
3Dならではの新感覚アクションで楽しむ、
おもちゃの国の大冒険！
4,800円　7月28日発売予定
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

セガサターン
SEGA SATURN

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

SEGA

セガ·ビクター·日立
連動キャンペーン

サターン ありがとう100万台! キャンペーン第2弾!!

大好評
発売中
¥34,800

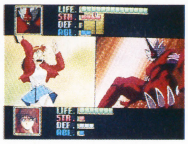
サターンはついに100万台突破。それを記念して、
スペシャルソフト·バーチャファイター·リミックスが
セットになった、キャンペーンボックスを限定発売します。
さあ、迷っているキミ!このチャンスを見逃してはいけない!

BLUE SEED ～奇稲田秘録伝～ ブルーシード

カードバトルで進行する敵との戦い。
戦闘シーンはTVのスタッフ制作による
アニメーション構成。
まさにロープレの新境地だ!

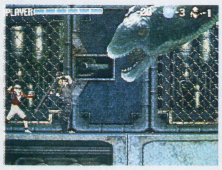
5,800円　6月23日発売予定

©高田裕三／竹書房・BS Project・テレビ東京・NAS／©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

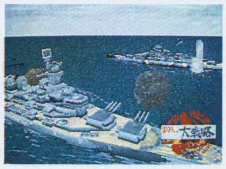


夏の話題はセガ

まだまだ続く。ますます面白い。娯楽の殿堂といえばセガサターン



新·忍伝
名作アクション「忍」が、実写背景を従えてパワーアップで新登場!
4,800円　6月30日発売予定
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995



ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～
第二次世界大戦のドイツと連合軍との戦いを題材にした最強シミュレーションゲームだ!
7,800円予価　8月25日発売予定
ORIGINAL GAME ©SYSTEM SOFT
1988 REPROGRAMMED GAME
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

学校の怪談
背筋を走る恐怖と戦慄。
話題の映画をセガサターンで同時体験!5,800円 7月14日発売予定
©1995常光徹·日本民話の会／講談社·ポプラ社／東宝
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

株式会社セガ·エンタープライゼス　〒144 東京都大田区羽田1-2-12　お客様相談センター　0120-012235　受付時間 月～金10:00～17:00(除く祝祭日)

SONY

音楽攻略カセットGiG(ギグ)!!

オーディオカセット
GiG-1
NEW ノーマルポジション
C-46GIG1(46分) 希望小売価格310円(税別)
他に50/60/70/80/90/120/150分

オーディオカセット
GiG-2
ハイポジション NEW
C-46GIG 2(46分) 希望小売価格340円(税別)
他に50/60/70/80/90/120分

くり返しに強い。重ねて録音しても、再生しても、音質が劣化しにくいテープ。
衝撃に強い。超音波で溶着して、強度をアップさせたカセットシェル。
スタートのすばやさに強い。テープ頭のリーダーテープを短くしてすばやく録音・再生。
ホコリに強い。オーディオテープの大敵であるホコリが入りにくいうす型ケース。

音楽に強いオーディオカセットGiG登場。

音楽攻略カセットで、ゲームも攻略しよう。

買って当てる

「プレイステーション」用ゲームソフト
「攻略カセット」PlayStation 徹底編集!
プレゼントキャンペーン

話題の「プレイステーション」用ゲームソフトの攻略法や裏ワザ情報、新作ゲームのマル秘情報、ゲームに登場する声優たちによるスペシャルトークなどを収録した「攻略カセット」が3バージョン。しかも攻略ミニブック付き。毎月6,000名様総計18,000名様に当たります。●応募方法：官製ハガキまたは店頭備えつけの専用応募ハガキにGiGのパッケージについているバーコードを1枚貼って、氏名・住所・郵便番号・電話番号・年齢・性別・職業(学年)、アンケート項目、希望賞品1つを明記の上ご応募ください。●応募期間：5月1日〜7月31日(当日消印有効)＊毎月末日締切り●応募先：〒100-91 東京中央郵便局私書箱1998号(SW)「GiG攻略カセットプレゼントキャンペーン」FM係

A賞
(合計6,000名様)
namco バージョン
●リッジレーサー
●サイバースレッド
●スターブレードα
●鉄拳…などを収録

B賞
(合計6,000名様)
KONAMI® バージョン
●極上パロディウスだ!™DELUXE PACK
●ツインビー® 対戦ぱずるだま
●実況パワフルプロ野球™'95
●ときめきメモリアル™〜forever with you〜
…などを収録

C賞
(合計6,000名様)
PlayStation
最新情報バージョン
●闘神伝 TAKARA
●ガンナーズヘヴン
●ジャンピングフラッシュ
…などを収録
(Sony Computer Entertainment Inc.)

GiG
ダブルプレゼント
キャンペーン実施中!
5/1〜7/31

クイズで当てる

「プレイステーション」プレゼントクイズ
【問題】音楽攻略カセット○○○登場!

くり返しに強いテープとタフなカセットシェルとくれば新登場のGiG。おわかりですよね。上の○印に入る3つの英文字をハガキに書いて送りましょう。クイズに正解された方の中から抽選により毎月50名様総計150名様に「プレイステーション」が当たります。●応募方法：ハガキにクイズの答え(3文字)と、名前・住所・郵便番号・年齢・性別・職業(学年)・電話番号を書いて、下の宛先までご応募ください。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
●応募期間：5月1日〜7月31日(当日消印有効)＊毎月末日締切り
●応募先：〒104-91東京京橋郵便局私書箱93号(SW)「プレイステーションプレゼントクイズ」FM係

PlayStation

※攻略カセットは、ゲームソフトの攻略法などの情報が録音されたオーディオカセットテープです。◎ PSマークおよびPlayStationは(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。「プレイステーション」は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商品です。
[銀座ソニービル6Fプレイステーションフロアへ急げ!]最新のソフトが大画面プロジェクターで体験できます!11:00〜19:00(年中無休)＊当該価格は参考価格です。●あなたが録音したものは、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上、権利者に無断で使用できません。

ファミリーコンピュータMagazine いよいよスーファミの逆襲が始まるぞっ!!

次号予告!!

大作 スーパーマリオ ヨッシーアイランド

話題作 勢揃い

聖剣伝説3／天地創造

テイルズ オブ ファンタジア／タクティクスオウガ

不思議のダンジョン2 風来のシレン／天地を喰らう ほか

攻略だけで90P!

リトルマスター 虹色の魔石

第2次スーパーロボット大戦G

す〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー ほか

次号No.14は6月30日(金)発売!! 元気パワーアップ号 540円(税込)

※内容および価格は予告なく変更になる場合があります。

ファミコンマガジン6/30〆キハガキ

今号の再発売カレンダー

スーパーファミコン

6月16日 ●スーパーテトリス3
★BPS♣8500円(別)
6月下旬 ●ダービースタリオンIII
★アスキー♣12800円(別)
6月下旬 ●RPGツクール SUPER DANTE
★アスキー♣9800円(別)
7月7日 ●シムシティ2000
★イマジニア♣12800円(別)
7月7日 ●シヴィライゼーション 世界七大文明
★アスミック♣12800円(別)
7月7日 ●ドカポン3・2・1—嵐を呼ぶ友情—
★アスミック♣9600円(別)

7月21日 ●将棋・麻雀 ★バリエ♣9800円(別)
7月21日 ●スペースインベーダー
～ザ・オリジナルゲーム～
★タイトー♣4980円(別)
7月下旬 ●Jリーグ エキサイトステージ'95
★エポック社♣9800円(別)
8月未定 ●グランヒストリア～幻史世界記～
★バンプレスト♣11400円(別)
8月未定 ●GO GO ACKMAN2
★バンプレスト♣9500円(別)

ファミコン

再発売予定のソフトはありません

ゲームボーイ

7月21日 ●将棋最強 ★魔法株式会社♣4980円(別)
8月未定 ●ONI V 隠忍を継ぐ者
★バンプレスト♣4980円(込)
8月未定 ●第2次スーパーロボット大戦G
★バンプレスト♣5980円(込)

記号のみかた ●ゲーム名・★メーカー名・♣価格・(別)消費税別・(込)消費税込

スーパーファミコン

変更がある操作方法と1～4ステージを検証していく

悪魔城ドラキュラXX

ダブルエックス

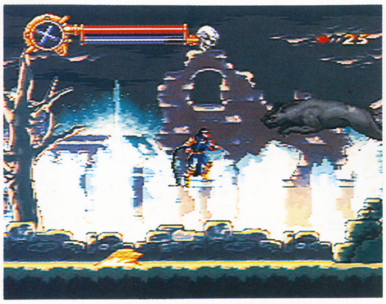
懐かしいファミコン版を思い出す操作感と難易度。マルチストーリーで盛り上がり間違いなし。

7月21日発売予定　コナミ　9800円　消費税別

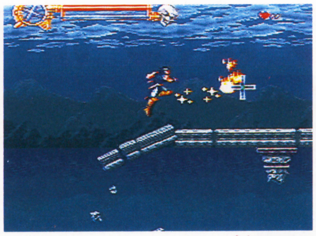
カセット　16M　パスワードコンティニュー　アクション

操作感や難易度はFC版に近い

このゲームは、PCエンジンで発売された『悪魔城ドラキュラX』をベースにして作られている。スーパーファミコンでは2作目になるが、前作のものより操作感や難しさなどがファミコン版に近く、すごく懐かしい感じ。



⇧ムチを使って攻撃していくところは今も昔も同じなのだ

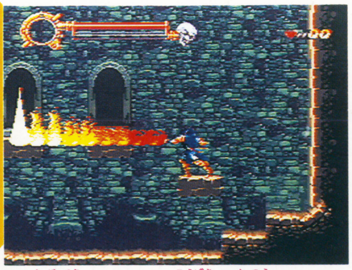


⇧スーパーファミコンの1作目のものよりキャラが小さくなっている

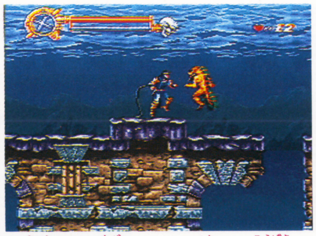
ムチはパワーアップしない

武器ムチのパワーアップはなくなった。最初から長い鎖のムチを使っていく。目新しいことは、ムチのスペシャルパワーを使うことができること。アイテムを使用するためのハートを消費するが、強力な一撃を放つことができる。

特殊なムチ攻撃



⇧一時的だがこんな攻撃も可能に



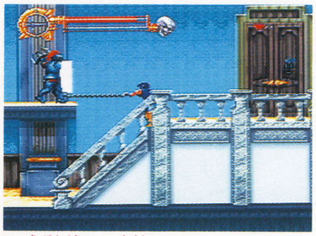
⇧最初から長いムチを使って攻撃。アイテムと使い分けていく

⇧アイテムによるムチのパワーアップはなくなってしまった

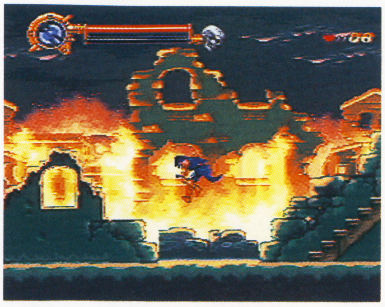
©KONAMI

ジャンプ中の移動やバック転などの新しい操作方法

ファミコン版ではジャンプの軌道が一定で、この動きも特徴の1つだった。このゲームでは、ジャンプ中に少しだけ軌道修正ができるようになった。それに、新しい操作としてバック転ができるようになったのがうれしい。



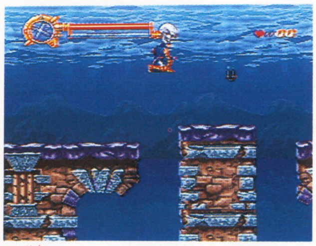
⬆基本的には従来のシステムだが、細かなところに変更がある



⬅新しい動きが追加されている。使いこなせば便利なバック転

ジャンプ特性

十字ボタンの左右どちらかを押しながらジャンプすると長いジャンプ、ジャンプの後左右を押すと短いジャンプになる。この2つのジャンプを使い分けていくことになる。まずはこの操作に慣れよう。



⬆低いジャンプができないところはファミコン版から続いている

⬆十字ボタンを押さずにジャンプすると垂直ジャンプになる

短いジャンプ

⬆その後十字ボタンを押せば短く飛ぶ

ジャンプ中に方向転換

ジャンプの軌道を変えることができる以外では、ジャンプ中にキャラの向きを変えることができる。ジャンプ中に後方から敵が近づいてきたときにも対処できる。

⬆何でもないことのようだが実は大事

バック転

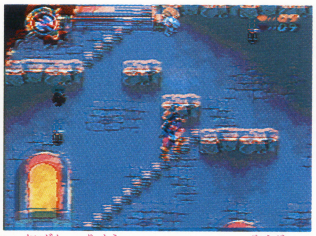
ジャンプボタンを素早く2回押すとバック転して、後方に大きくジャンプする。いつでも使えるようにしたい。

⬇ジャンプボタンを素早く2回押すとバック転になる

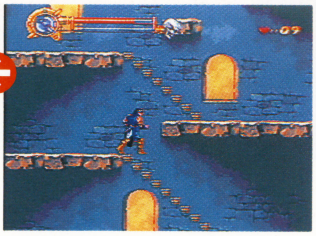
⬆垂直にジャンプした後に、クルッと身を翻す

階段の昇降

このシリーズの階段の昇降は特徴があって、階段を登るときには斜め上に十字ボタンを押し、降りるときには斜め下を押すという具合になっている。降りるときには特に注意しておくべきで、うっかりすると落ちてしまったりする。



⬆階段を利用するときには、十字ボタンの上下を押すことが必要



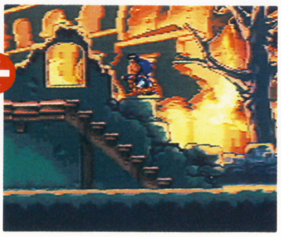
⬇階段を降りるときには、下を押すことを忘れやすいので注意する

落ちる

⬆床があるところでは大丈夫だが、ないところではこれでアウトだ

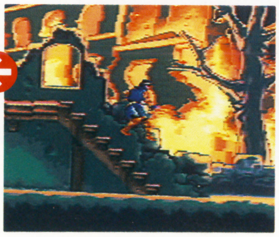
階段へのジャンプ

階段へジャンプすればいいというものではなく、階段へ着地するときに十字ボタンの上を押しておくことが必要だ。



⬇階段を早く登りたいときには階段へジャンプするのがいい

⬆階段に着地するときに十字ボタンの上を押しておくこと

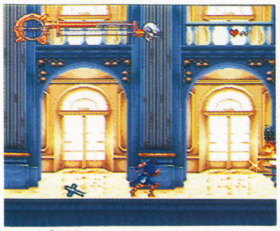


⬇もし落ちてしまったときも、下が階段なら落ちなくてすむ

⬆十字ボタンの上を押しておくと階段に着地することができる

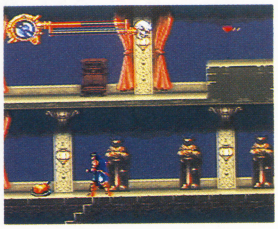
ロウソクから出るアイテムとハートを活用していく

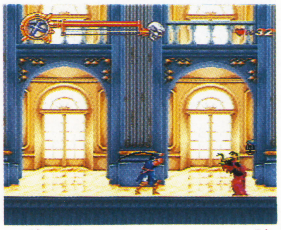
ステージにはロウソクがいくつも配置してある。これをムチで攻撃すると、ハートやアイテムが出現する。ハートはアイテム使用のときに必要なので多く取っていきたい。



⬆攻撃用のアイテムはロウソクを攻撃すると出現する

⬇ロウソクから体力回復用の肉が出現することもある



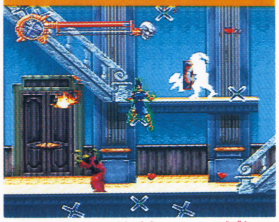


⬆敵を倒すようにロウソクも壊していくのはこのゲームの基本

アイテムの変更点

一度取った攻撃アイテムの取り直しができる。その他にも連射やアイテムクラッシュができるようになっている。

アイテムクラッシュ

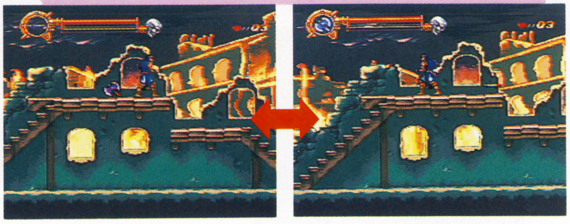


⬆Xボタンで使用できる攻撃

ハートの数で連射可

⬆一定数のハートで連射可能

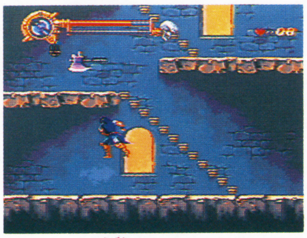
アイテムの取り直しが可能



⬆アイテムを取ると持っていたアイテムを放り出す。取り直し可

5つの攻撃アイテム

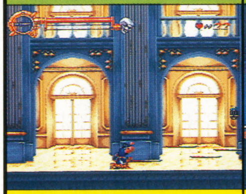
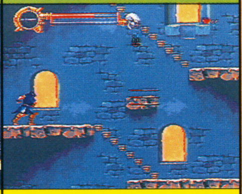
攻撃用のアイテムは5種類あって、場面に応じて取り換えていくのがいい。アイテムを使用するとハートを消費するので、アイテムの乱用を避けるのと同時にハートをできるだけ取っていくこと。



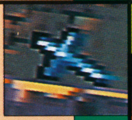
⬆ムチでは攻撃できないところにいる敵は、アイテムを使うといい

ナイフ

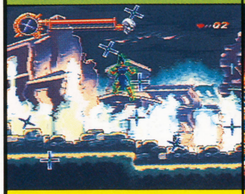
横方向にナイフが飛んでいく。ナイフの連射は3本のナイフが同時に飛んでいくもの。

アイテムクラッシュ	通常攻撃
	
一度に何本ものナイフを投げつけて攻撃する	横方向にかなりのスピードでナイフが飛んでいく

クロス



クロスは横方向にゆっくりと飛んでいき、またキャラのところまで戻ってくる。

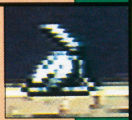
アイテムクラッシュ	通常攻撃
	
クロスのアイテムクラッシュはオノと同じ効果	比較的ゆっくりと飛んでいき、また戻ってくる

オノ

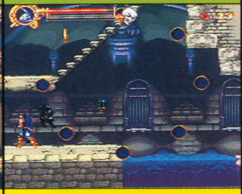
オノは放物線を描いて飛んでいくので、上空にいる敵を攻撃するのに適している。

アイテムクラッシュ	通常攻撃
画面全体にオノが飛び、画面内の敵にダメージ	斜め上方向を攻撃することができるので便利だ

タイムストップ

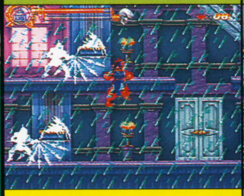
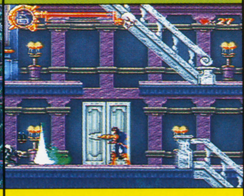


これを使うと敵の動きを遅くする効果がある。敵にダメージを与える力はない。

アイテムクラッシュ	通常攻撃
	
キャラの周りにバリアのようなものを張る	敵の動きを鈍くさせる効果がある

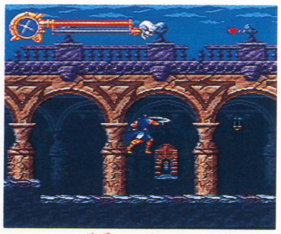
聖水

聖水を投げると、炎が上がり地面を進んでいく。今までの聖水とは少し違っている。

アイテムクラッシュ	通常攻撃
	
聖水の雨を降らせて、画面内の敵すべてを攻撃	青白い炎が地面を伝わっていき、敵にダメージ

ゲーム中盤のステージ4までを一気に進む!

ステージを進んでいくとどこかで分岐していくという、マルチストーリーシステムが採用されている。ここで紹介するステージ以外にもステージが存在するらしい。細かく調べながら進もう。



↑ムチを自在に使いこなせるようにならないとキビシイかも

マルチストーリー

ステージが分岐していくので、一度プレイしただけではすべてのステージをプレイすることはできないようだ。

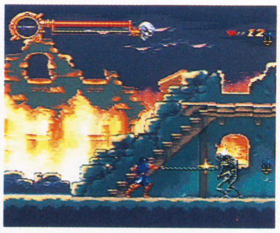
↑ドラキュラ城は複雑な作りになっている?

ステージ1

ドラキュラ城に向かう途中の町が舞台。燃え盛る町を通り抜けていく。炎によるダメージはないが、見ているだけでその熱さが伝わってくる。

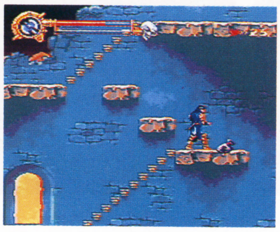
燃える町

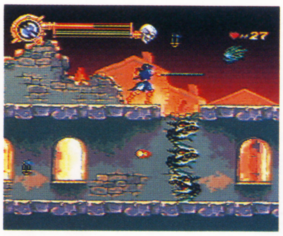
ここに現れる敵キャラは、スケルトンやメデューサヘッドなど。メデューサヘッドの動きにはいつも通り悩まされることになっているようだ。



↑バックでは炎が燃え盛っていて、かなり熱そうな感じ

↓アイテムには得点になるものもある。なんか懐かしい感じ

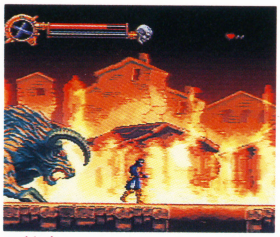




↑メデューサヘッドは、サインカーブを描くように飛んでくる

ベヒーモスが迫る

谷間の続く場所で、前方からゾンビ、後方からベヒーモスが迫ってくる。前方の敵を倒しつつ急いで進んでいけ。



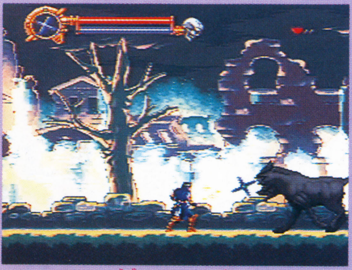
↑谷間があるので、あわてて移動すると落ちてしまうことも

ひたすら逃げる

↑ゆっくり進むひまはないぞ

BOSS ケルベロス

3つの顔を持つモンスターで、炎を吐いて攻撃してくる。敵に近づきすぎないように戦っていきたいところ。



↑ヤッカイな動きをする敵なのだ

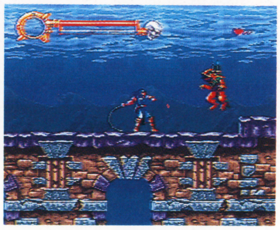
ステージ2

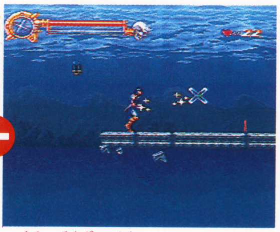
ドラキュラ城に続く橋を渡っていくステージ。城の門に向かう橋は、渡っていくと次々と壊れていくのでかなり緊張感を伴う。落ちないように確実に進んでいくこと。

崩れる足場

橋は次々と崩れてしまうえに、そこに敵も現れる。確実に敵を倒して進まないと、敵の攻撃でやられてしまう。

↓水辺に近いために、敵として現れるのは半魚人





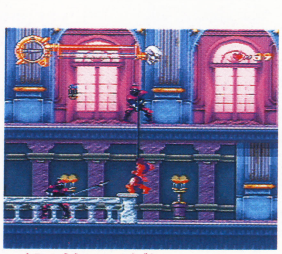
↑歩く速度と同じくらいのスピードで崩れていく橋

半魚人がいっぱい

↑おまけに半魚人が襲ってくる

槍を使う敵

城の中では槍を使う敵が現れる。この敵の槍は長く、この槍に触れただけでダメージを受けてしまう。この敵は横からも上からも攻撃してくるので慎重に進んでいくこと。

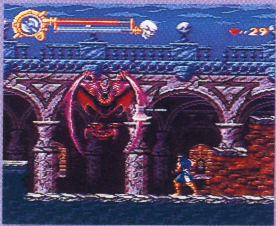


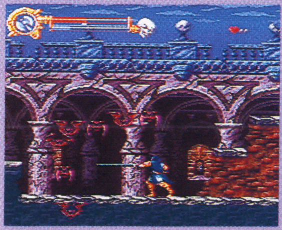
↑横と上から攻撃してくる。横を攻撃しながら上にも注意

BOSS 大コウモリ

大コウモリは一度ダメージを受けると、何匹もの小さなコウモリになってしまう。攻撃のタイミングが難しい敵。

↓本体はこんなに大きなコウモリ。移動速度はかなりのもの





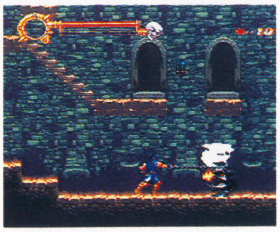
↑ダメージを与えると何匹もの小さなコウモリになってしまう

ステージ3

ステージの前半と後半ではかなりステージの雰囲気が変わる。後半の水路を渡るところでは、足場が少なく水の中に落ちやすくなっている。

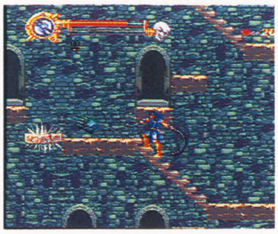
階段を昇り切れ

小さな足場と階段を利用して上へ上へと登っていく。メデューサヘッドや移動するトゲのワナなどが主人公が進入するのをじゃまする。



階段と小さな足場を利用して上へ上へと登っていく

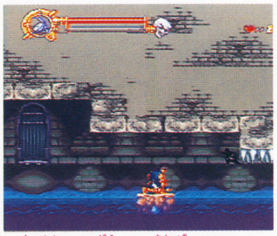
トゲのついたワナがあって、これが絶えず上下に移動



ワナと敵をうまくかわさないと上までたどりつけない

水路を進む

水路には移動する足場があって、これに乗って移動することになる。コウモリなどがいるところでは、確実に倒さないと落とされてしまう。

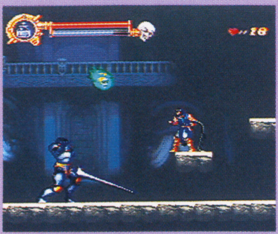


水面を移動する足場はかなり小さなもので、落ちやすい

敵の攻撃を受けてしまうと水の中に落ちてしまう

BOSS デュラハーン

自分の頭と大きな槍を持った頭のないモンスター。槍はかなり大きく容易に敵に近づくことはできない。頭自体が攻撃してくることもある。



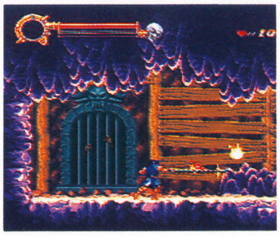
長い槍がヤッカイで、この槍のために近づきにくい

ステージ4

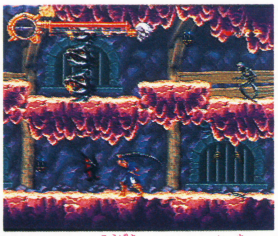
城の地下の洞くつが舞台。洞くつを進んでいくと、滑車を使った仕掛けなどがある。このあたりからゲームの難易度が上がってくるので、簡単には進めなくなりそうだ。

怪しげな洞くつ

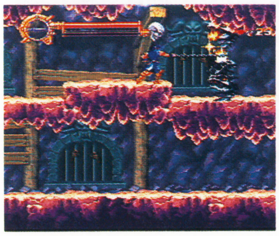
洞くつの背景には牢屋などがあったり、怪しげな扉が存在している。見るからに怪しいと思われるところだ。



地下洞くつには牢屋があって、すごく不気味なステージだ



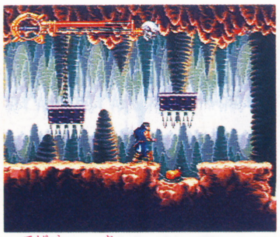
ムチでは攻撃できない位置にいる敵が攻撃してくる



一撃では倒せない敵をなるべく早く倒すことも大切

天井からトゲ

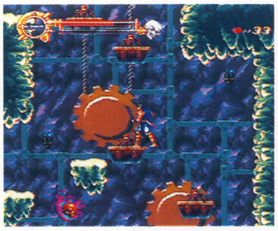
天井からぶら下がっているトゲのワナが上下している。これに触れてしまうと大ダメージなので、うまくかわせ。



天井から落ちてくるトゲのワナには十分に気を付けること

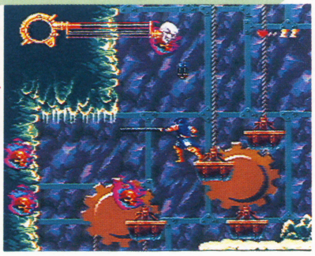
滑車の仕掛け

滑車についた足場に乗って移動する。ガイコツが襲ってくるが、これをかわさないと下に落とされてしまう。



滑車についている足場を利用して上に登らなければならない

しつこいガイコツ



敵の攻撃を受けてしまうと下まで落とされてしまう

ノミ男の動きに注意

もうおなじみのノミ男が襲ってくる。動きが早くトリッキーなので、こいつの動きから目を離してはいけない。

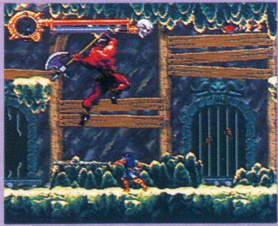
イヤな動き

ピョンピョンと跳ねまくるノミ男。動きに慣れてしまいたい

BOSS ミノタウロス

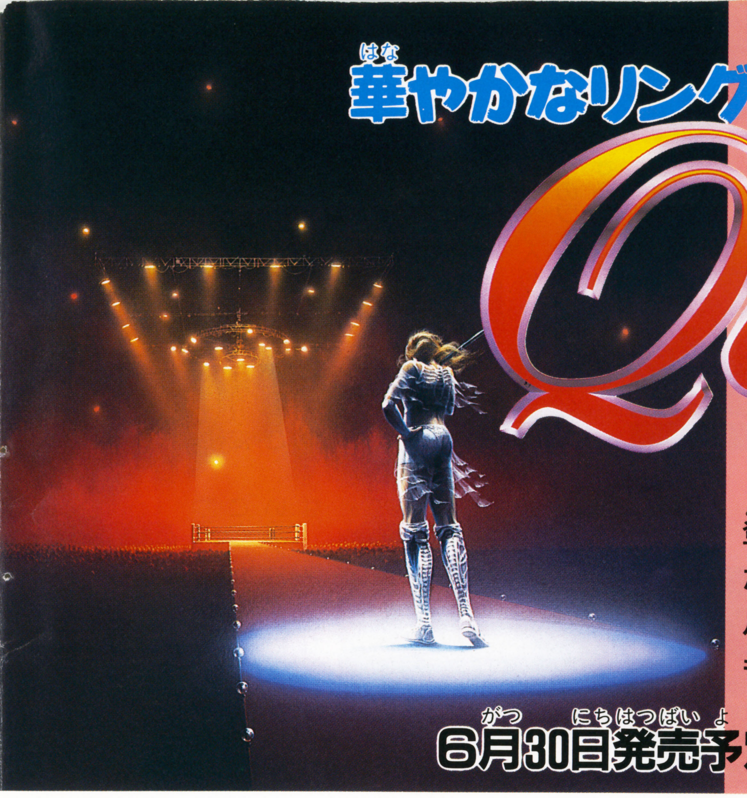
大きなオノと突進で攻撃してくるミノタウロス。勝手に突進して壁にめり込んで動けなくなってしまうこともある。

バラバラと石のようなものを投げる攻撃方法も持っている



オノで切り付けられてしまうと大ダメージを受けてしまうぞ

華やかなリングに舞う女たちの熱きバトル!!



SUPER FIRE PROWRESTLING Queen's Special

スーパーファイヤープロレスリング クイーンズスペシャル

登場する個性豊かな36人のレスラーたちを完全紹介。自分だけのオリジナルレスラーが作れるエディットモードも詳しく紹介していこう。

6月30日発売予定 ヒューマン 11400円 消費税別

カセット 24M+64K RAM マルチプレイヤー5対応
バッテリーバックアップ
プロレス

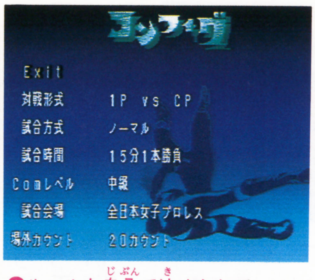
プロレスファンにはお馴染みの『スーパーファイヤープロレスリング』の最新作には、団体交流戦などで人気絶頂の女子プロレスラーたちが登場。華やかなコスチュームに身を包んだレスラーたちが過激な戦いを繰り広げるぞ。

身軽な女性ならではの豪快なトペ。空中戦は女子プロの華

チャンピオンへの道は長く険しい。ひたすら戦うのみだ

試合モードは5種類 チャンピオンを目指せ

好きなレスラーたちを自由に戦わせることができる「ワンナイトマッチ」や、8人のレスラーを選んでトーナメント戦を戦う「トーナメントマッチ」などプレイできるモードは全部5つ。シングル、タッグマッチなどの対戦形式や勝利条件、試合時間なども自由に決めることができる。



ルールも自分で決められる

チャレンジ ザ レッドベルト

対コンピュータ戦の勝ち抜き戦。シングル、タッグマッチが可能。オリジナルレスラーを参戦させると、試合の勝ち方によってポイントが得られ、成長させることができる。

勝てばポイントをゲット。ビシビシと鍛え上げよう

イリミネーションマッチ

5人1チームとなって戦う団体勝ち抜き戦。関節技が得意とかヒール（悪役）といった、あらかじめ各レスラーの個性に合わせた20チームがある。チームを選択したら先鋒、次鋒、中堅、副将、大将と戦う順番を決定し、先に大将のレスラーを倒すと勝利となる。自分の好きなレスラーを選んでチームを組ませることもできるぞ。

オーダーも勝負を左右する

バトルロイヤル

4人が入り乱れて戦うモード。試合のスタイルは3種類あり、タッグを組んで戦う変則マッチもできる。油断すると四方八方から集中攻撃されてしまうことも。

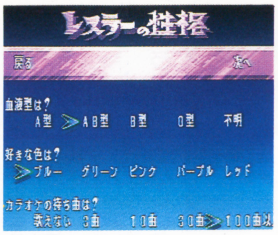
4人が入り乱れて戦う様はけっこうスゴいものがある

©HUMAN／ALL JAPAN WOMEN'S PROWRESTLING

組み合わせは千種類以上あるレスラーエディット

このゲームの一番のウリといえるレスラーのエディットは、とにかく凝りに凝っている。華やかなレスラーたちが身につけるコスチュームが100種類以上用意されている上、自分で色を組み合わせて新しく作ることまでできるんだ。

ポイントの割り振り一つで強くも弱くもなってしまうぞ



試合に関係があるかは知らないがカラオケなんてものも

好みの顔・スタイルを決定しよう!!

まずはルックスと体の大きさ、リングコスチュームなどを決める。パワーで勝負するなら太目の体に、スピードや飛び技を活かすならスリムな体を選んだほうがいいだろう。スリムな体を選んでも、パラメータの設定次第でアジャ・コングなどとも十分に戦えるので、自分の好みで選んでも大丈夫だぞ。

カラー 188種類

金髪や派手なコスチュームも

体格 3種類

細いほうが見栄えはいいけど

顔 47種類

ヘアースタイルも様々

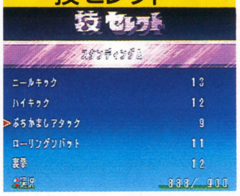
オリジナルレスラーの個性を作る

パラメータやレスラーのファイトスタイル、使用する技、そのレスラーをコンピュータが操作する場合の戦い方などを設定する。そのほか体力の回復率やパフォーマンス、BGMなどの選択もできる。

CPUロジック

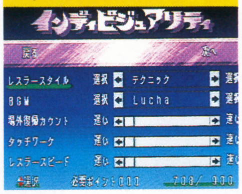
コンピュータが使用する場合の戦い方を決める

技セレクト



使用する技を選択。使いやすい技を選んでおこう

インディビジュアリティ



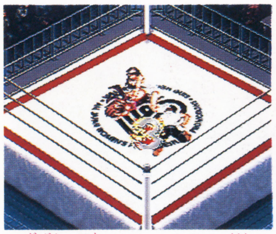
レスラーの基本設定を行う。BGMもつくぞ

パラメータ

10種類のパラメータに割り振っていく

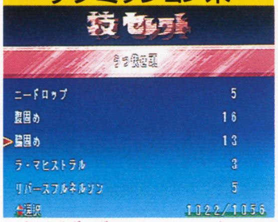
行動パターンを決定

レスラーのエディットで重要なのは、どういうタイプのレスラーにするかをはっきり決めてから作るということ。サブミッション系ならば関節のパラメータをアップさせ、強力な関節技を使えるようにし、CPUロジックも関節技を使いやすいように相手と接近して戦うようにさせるなど、明確な目的を持って作らなければならない。



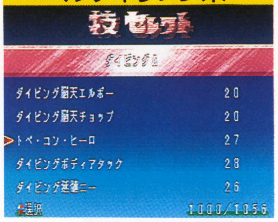
自分の作ったレスラーの力はCOM戦で確かめられる

サブミッション系



関節技の代名詞・わき固め

ルチャリブレ系

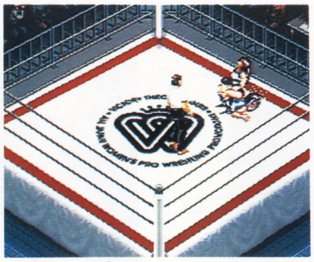


トペはルチャ系の基本技

試合を重ねて能力をアップさせる

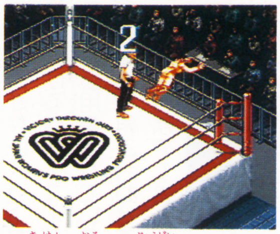
チャレンジ ザ レッドベルトにオリジナルレスラーで参戦した場合、試合に勝つごとにポイントを得ることができる。このポイントを使ってパラメータをアップさせたり、強力な技を使えるようにしてオリジナルレスラーを成長させていくんだ。また、ここではポイントを振り分けるだけでなく、すべての設定を変えることもできるので、どうしても勝てないときは設定しなおしてみるといいぞ。

ポイントが手に入るぞ



得意の攻撃で相手を倒せば…

登場するレスラーは全部で36人。全日本女子プロレスに所属している14人のレスラーはすべて実名で登場する。また、このシリーズでは毎回隠しレスラーが存在しているけれど、今回もそういった隠しレスラーがいるらしい？



危険を恐れず場外へダイブ！これが女の心意気

アジャ・コングのパワフルな攻撃。内蔵が飛び出しそう

ファンの心をくすぐる 全女オールスターズ

全女ファンにはこたえられないスターたちが勢ぞろい。今最も輝いているレスラーたちばかりだけど、今や解説でお馴染みの往年の名チャンピオン、ジャガー横田の名前があるのはウレシイかぎり。ただし、ざっと見たところ当然あるべき2人の名前が見当たらないのが気になるが、もしかするとこの2人が…。

全女の面々も実際にプレイ！いかにも楽しそうだね

アジャ・コング

モロに受けたら即死しかねない裏拳が最大の武器

ジャガー横田

あのヒップアタックは永遠に忘れない

下田 美馬

デスレイクドライブが冴える代表的なヒール

堀田 祐美子

パワフルなキックが魅力。もう一花咲かせてほしい

井上 貴子

人気バツグンのレスラー。リング以外でも大活躍

豊田 真奈美

先行した人気に実力も追いつき今が旬のレスラー

師弟対決。こんな戦いが見られるのもここだけ！

みなみ 鈴香

全女が誇るベテラン。引退が惜しまれる

山田 敏代

細い体から繰り出すキックは威力抜群

井上 京子

モンゴリアンチョップが泣かせる元気者

三田 英津子

デスバレーボムが決め技。下田とのコンビは絶品

どんな組み合わせもおもいのまま。夢のカードも実現！

チャパリータASARI

スカイツイスタープレスを見られるだけでいい

伊藤 薫

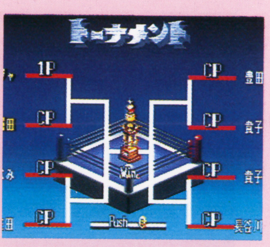
トップロープからのフットスタンプがグー

長谷川 咲恵

切れ味鋭いローリングソバットは天下一品

吉田 万里子

これからが期待されるテクニシャン



オールスターたちによるトーナメント。果たして優勝は？

多彩な顔ぶれ勢揃い 架空レスラー22人

36人中の22人は架空のレスラーたち。とはいうものの女子プロファンならば、名前やルックスを一目見ただけでピ～ンとくるものがあるはず。この架空レスラーたちを使えば、盛んに行われている団体交流戦を実現させることもできるのだ。

女子プロ頂上決戦も実現

デモリッション 帝

大ベテランとなった女帝。その力は衰えを知らず

西京ダイナゾー

強力なビクトリーマウンテンで相手を粉砕

ファニィクラウン

アメ投げが得意？ のオチャメなレスラー

スプレンディッド ひらり

グルグル回るローリングクレイドルが見たい

サンボ 満里奈

サブミッションのスペシャリスト

チャーミー はづき

ルックス抜群の人気レスラー。男性ファン多し？

ハンター 小沢

ルックスにそぐわない過激なファイトが人気

シューター 斉木

女子プロ界きってのキックの名手

クロウ 沢田

巨体を活かしたパワフルな攻撃が売り物

狭間 エミ

小さい体で頑張る女子プロ戦国時代の仕掛け人

神崎 志保

女子プロレス最強の男？ わき固めにはご用心

ミルキー Tomo

ローリングジャーマンスープレックスが見物

ヴァンパイア ウーマン

女子プロレス史上最高の人気を誇った名レスラー

アーミー 富田

パワフルファイター。ラフなファイトが得意

須藤 ミグ

女子プロ界の華。実力のほうも折り紙つき

レディース 特攻

手にした木刀がトレードマーク。個性派レスラー

高野 記子

全女の仕込みのテクニックが冴えるベテラン

バイソン 木村

パワフルな攻撃を売り物にするレスラー

ライオネータ あづさ

人気絶頂だったかつての名レスラー

ティグレータ サオリ

豪快な空中戦が得意。破壊力も抜群だ

バンパー みつ

パワーが売り物。圧倒的な攻撃力は脅威

マリポーサ シオリ

ルチャリブレが得意。華麗な空中殺法が見物

新登場ロボットの詳細を一挙に公開だ!

13色対応

第2次スーパーロボット大戦G

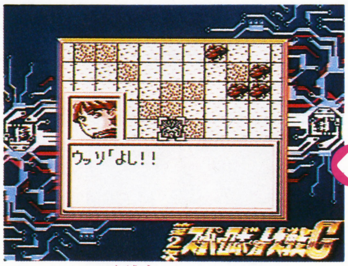
人気のVガンダム、シャイニングガンダムが登場する『第2次G』。新ユニットや新システムの魅力を余す所なく紹介していくぞ。

1人用 / 4M+64KRM / バッテリーバックアップ / シミュレーション

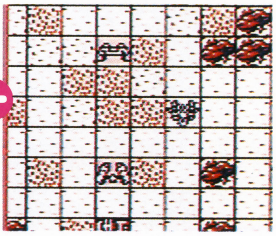
6月30日発売予定　バンプレスト　5980円（消費税込）

初登場のVガンダムを中心に激しいバトルが展開だ!

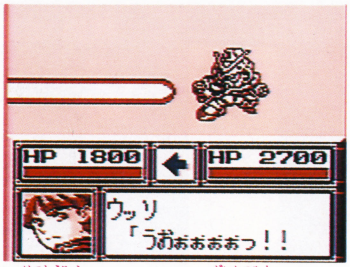
「第2次G」は、初登場のVガンダムとウッソが主人公格になっている。この新ユニットと新パイロットを中心としたスーパーロボットチームが、地球征服を目論むD・Cを相手に熾烈な戦いを繰り広げる。



ドッキング完了でVガンダムに

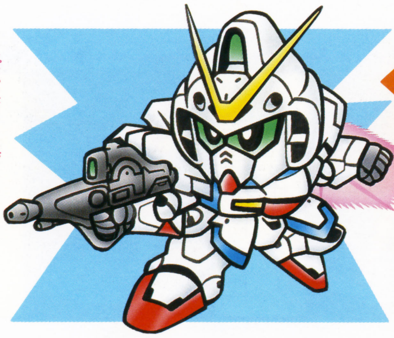


小型機がハンガーとブーツの2つのパーツとドッキングする



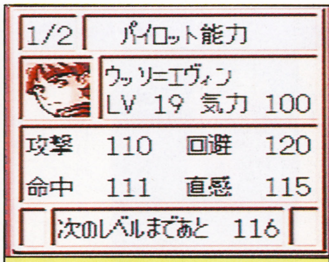
初登場のVガンダムが大活躍するぞ

Vガンダム

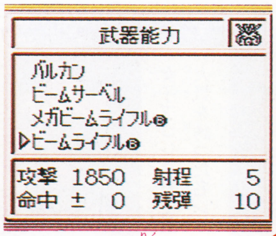


射程距離が長いビームライフルを最初から装備している

パイロット ウッソ=エヴィン



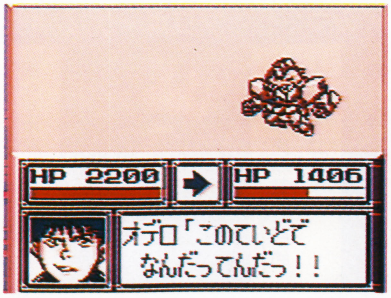
回避力に優れているキャラだ



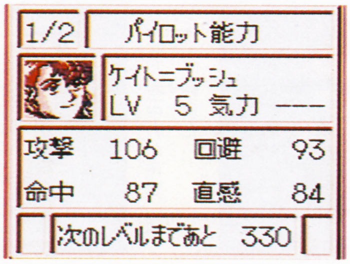
Vガンダムは陸タイプのユニットだ。なお、変形はできない

新パイロットももちろん登場

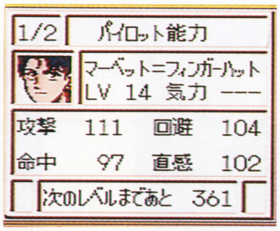
ウッソの他にも、続々と新パイロットが登場する。マーベット、オデロ、シュラク隊など、「機動戦士Vガンダム」のキャラが多く出演している。



アニメの通りのセリフを喋る



シュラク隊のメンバーが全員登場する



「Vガンダム」のキャラクタが次々とゲームに登場するんだ

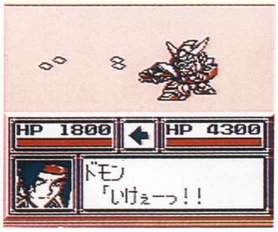
©ダイナミック企画／創通エージェンシー／サンライズ／テレビ朝日／BANPRESTO

ストーリーが進むと続々登場する新ユニットたちをチェック!

新パイロットと共に新ユニットも数多く登場する。ここでは、それらの新ユニットをいくつか紹介していこう。

「Gガンダム」からも新ユニットが出演

「機動武闘伝Gガンダム」からは、格闘専用のモビルファイター、シャイニングガンダムが登場する。このユニットは、機敏な動きと非常に強力な攻撃力を持っている。



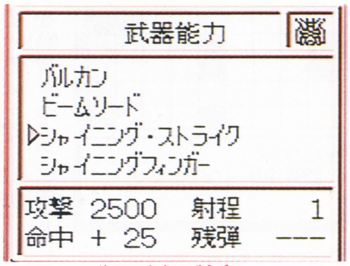
モビルファイターという今までになかったタイプのユニット

必殺シャイニングフィンガー!

気力を上げると使える強力な必殺技だ

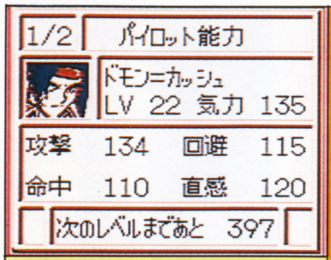
シャイニングガンダム

全ユニットの中でも最強のクラスに入る。接近戦が得意だ



ライフル系の武器は装備していない

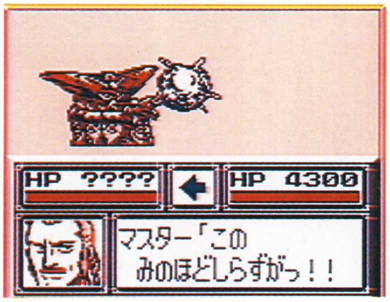
パイロット ドモン=カッシュ



攻撃力の高いところがポイントだ

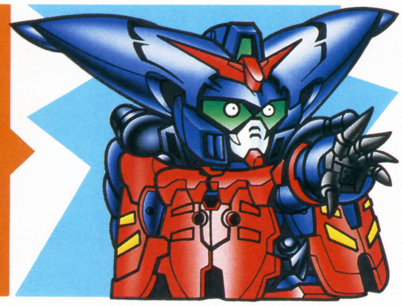
敵が繰り出す手強いユニット

もちろん敵側にもさまざまな新ユニットが用意されている。「Gガンダム」からはボス格のマスターガンダムが、「Vガンダム」からはシャッコー、ゾロアット、ゲドラフなどが登場して、スーパーロボットチームを苦しめるぞ。



とにかく強いマスターガンダム

このユニットは、シャイニングガンダム最強のライバルとなる



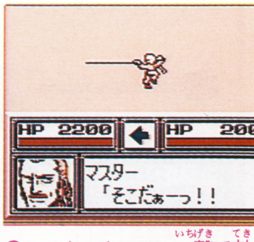
マスターガンダム

生身のままで戦う強力なユニット

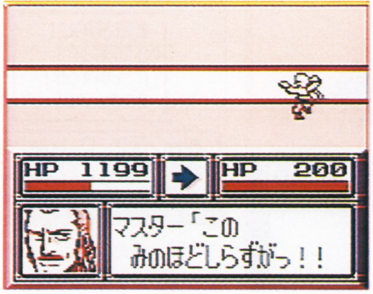
「Gガンダム」からの出演となるパイロットの東方不敗は、なんとロボットに搭乗せずに、生身のままで戦うことができる。しかもその状態で、他のユニットと互角以上に渡り合うことができるんだ。

東方不敗参上!

NPCとして、スーパーロボットチームと共に戦ってくれる



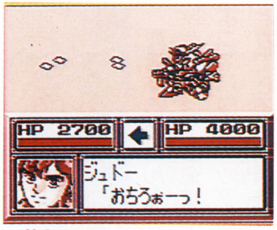
マスタークロス。一撃で敵のユニットを破壊する威力だ



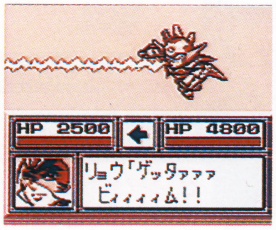
メガ粒子砲も楽々避ける。どんな攻撃も東方不敗には効かない?

シリーズおなじみのロボットも健在!

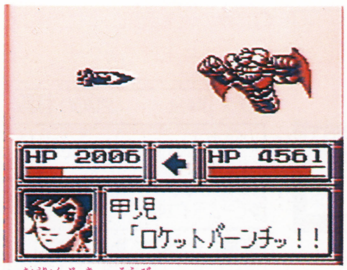
ロボット大戦シリーズでおなじみの「マジンガーZ」や「ゲッターロボ」などのユニットも健在だ。新登場のユニットたちとうまく連係して、次々と現れる敵を倒そう。



ZZガンダム。マップ兵器ハイメガキャノンを装備



ライガーとポセイドンに変形合体するゲッタードラゴン



強力武器を装備したマジンガーZ

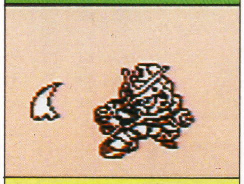
メカとパイロットの能力をフルに活かして敵を撃破せよ

ここからは、戦いを有利に運ぶために知っておきたい要素をいくつか紹介していこう。これらのことをうまく活かして、強敵に対抗するのだ。

戦況にあわせて兵器を使い分けろ

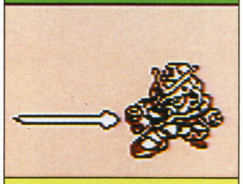
ユニットが装備している兵器は、3タイプに分類できる。敵の回避率、残りHP、敵との距離などにあわせて、使用する兵器を使い分けていこう。

接近戦用兵器



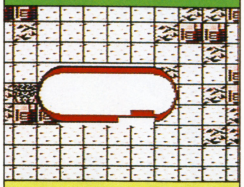
隣接した敵を攻撃できる。命中率の高いものが多い

遠距離戦用兵器



離れた場所にいる敵を攻撃できるが命中率が低い

マップ兵器



マップ上にいる複数の敵にダメージを与えられる

精神コマンドで戦いを有利に!

レベルアップすることによって覚える精神コマンドをうまく使えば、戦闘を有利に進められるぞ。ただし、使用するときに一定の精神ポイントを消費するので多用できない。

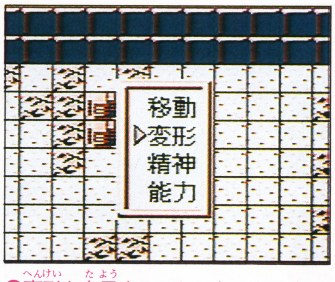
強い敵と戦うときに役立つコマンドが数多く用意されている

主な精神コマンド

根性	自分のHPを3分の1回復
熱血	次の戦闘の攻撃力が倍になる
ひらめき	次の敵の攻撃を100%回避する
必中	攻撃の命中率が100%になる
加速	移動力が3ポイント上昇する
集中	命中率と回避率が10%上昇

状況にあわせて特殊能力を使え

戦闘においてさまざまな効果を発揮する特殊能力は、特定のユニットにのみ設定されている。状況にあわせてそれらの特殊能力が100%活かせるように、すべての効果を頭の中へ叩き込んでおこう。



変形を多用することになるだろう

特殊能力一覧

●Iフィールド
ビーム兵器の攻撃を無力化

●ビーム吸収
ビームを吸収してHPに変換

●変形
性能の異なるユニットに変形

●分身
分身して敵の攻撃を回避する

●MAP無効
マップ兵器を無効にする

●遠距離攻撃無効
接近戦以外のダメージ無効化

●シールド
敵の攻撃をシールドで防御

●ビームシールド
ビームシールドで防御する

改造を行ってパワーアップだ!

登場するほとんどのユニットと兵器は、改造することによってパワーアップさせることができる。短所をカバーし、長所をさらに伸ばすというような改造を行うといいぞ。

ユニットの改造画面。HPや装甲などの数値をアップできるぞ

攻撃されたときの対処法を設定しよう

戦闘中に、攻撃されたときの反撃法を設定できる。普段は「効率よく」を選び、ピンチに陥ったら「マニュアル」に切り替えるといいだろう。

●積極的に!
敵の攻撃でやられる可能性のあるユニット以外は反撃する

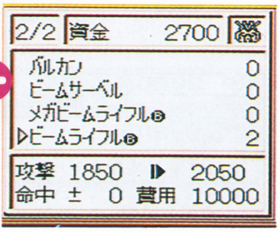
●効率よく!
敵のレベルがこちらのユニットより高いときに反撃する

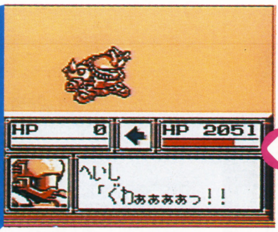
●反撃するな!
必ず回避か防御を行う

●マニュアル!
Bボタンを押すと反撃、防御、回避を自由に選択できる

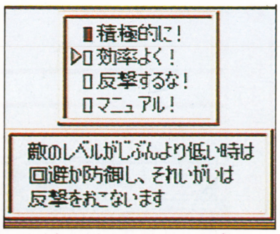
一撃だ!

兵器の改造画面。ここで攻撃力を大幅に上げておこう

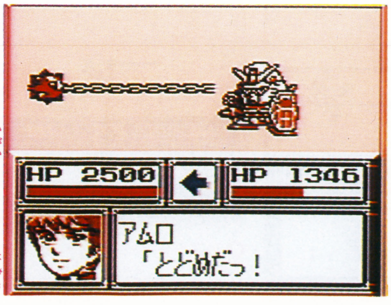




一撃で敵のユニットを破壊することが可能になるのだ



戦闘を始める前に、反撃命令を4種類の中から選択しよう



マニュアル以外はオートで反撃

中盤までの進行ルートと分岐ポイントのシナリオを大公開

このゲームは、ストーリーが枝分かれする「マルチシナリオシステム」を採用している。ストーリーの分岐ポイントは、中盤までのシナリオの間に3箇所も用意されているぞ。ここでは、それらの各ポイントの分岐要因を、シナリオごとに解説していこう。

第3話 選択肢によってルートが決定

第3話は戦闘に突入する前に、「シュラク隊を迎えに行く」と「カミーユを先に助ける」という2つの選択肢が表示される。そのどちらかを選ぶことによって、シナリオが分岐するようになっている。

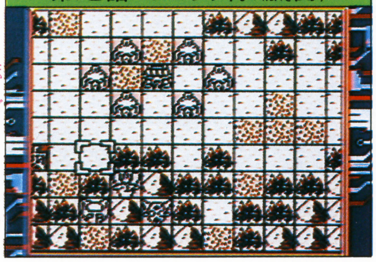
分岐でストーリーが大きく変化

この選択肢によってシナリオが分岐

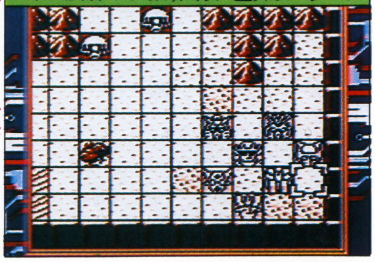
進行ルートフローチャート

- 第1話 リガ・ミリティア
- 第2話 ウーイッグの悲劇
- 選択
  - 第3話A 救出!Zガンダム
  - 第3話B シュラク隊激闘
- 第4話 謀略の町
  - ゲッターQ倒す → 第5話A ダカール制圧 → 第6話A ストライクバック → 第7話A 裏切りの荒野
  - ゲッターQ倒さない → 第5話B ジブラルタル空域 → 第6話B サイド6の出会い → 第7話B 光る宇宙
- 第8話 敵要塞を破壊せよ!
  - 胡蝶仲間にする → 第9話A マクベの罠
  - 胡蝶仲間にしない → 第9話B 敵か味方か!? 謎のガンダム
- 第10話 マリオネット・フォウ
- 第11話 驚異!! 究極ロボヴァルシオン
- 第12話 その名は東方不敗
- 第13話 デビルガンダム出現
- 続く

第3話 シュラク隊激闘


シュラク隊に属している7機のユニットと共に戦っていく

第3話A 救出!Zガンダム

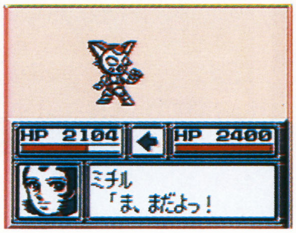

Zガンダムの救出が目的だ。最後まで味方に増援が現れないぞ

第4話 敵撃破の成否により分岐するルート

第5話の分岐は、4話に登場するゲッターQを撃破したか否かという要因によって決定する。第5話Bのシナリオへ進む場合は、ゲッターQを倒さずにゲームを進めなくてはならないので、つらい戦いを強いられることになるぞ。

テキサスマックが出現すると、ゲッターQが仲間に戻るぞ

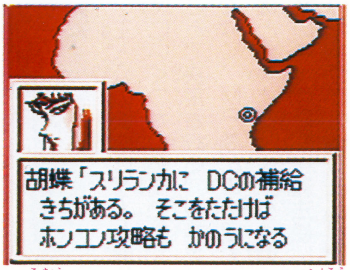
このゲッターQを倒すか倒さないかによって、ルートが分岐する



仲間であるゲッターQが攻めてくる

第8話 敵を説得するとルートが変化

第9話の分岐は、第8話で胡蝶鬼を仲間にしたか否かで決定する。胡蝶鬼を仲間にするためには、メカ胡蝶鬼のHPを少なくしてからゲッター1で隣接すると表示される、「説得」コマンドを使用しなければならない。第9話Aへ進むのが難しくなっている。



胡蝶のアドバイスによりルートが変更

ここでは胡蝶を仲間にできるかできないかで、ルートが分岐する

敵を仲間にせよ!

「説得」コマンドで敵を仲間に

2種類のユニットを使い分けていく
少し変わった戦闘システムに注目!

デアラングリッサー

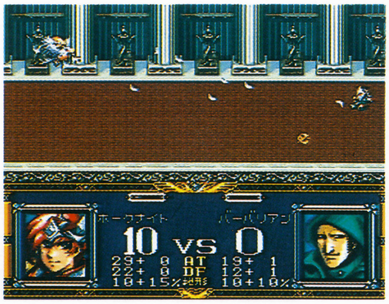
傭兵システムやマルチシナリオを採用したシミュレーション。指揮官と傭兵をうまく動かして戦闘をこなしていくことが大切なのだ。

6月30日発売予定　メサイヤ　10800円　消費税別

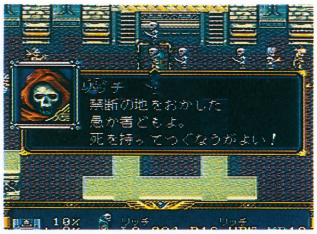
カセット　16M+64KRAM　バッテリーバックアップ　シミュレーション

基本知識
マルチシナリオでストーリーが進むシミュレーション

メガドライブで発売された『ラングリッサーII』をベースに、シナリオや登場キャラに手を加えて作られたのがこのゲームだ。シナリオはプレイヤーの選択などでいくつにも分岐していき、マルチエンディングになっている。



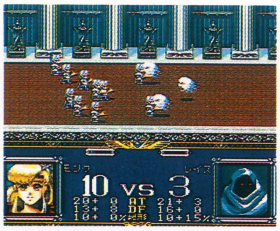
いろいろな面でプレイしやすくなっているのがうれしい



メガドライブのものと同じだと思ったら大間違いのデキなのだ

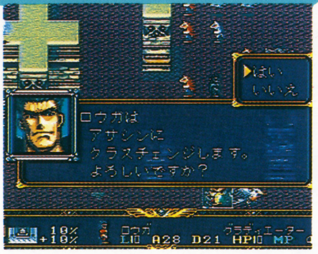
RPG要素も多い

敵のユニットを倒して一定の経験値を手に入れると、クラスチェンジできる。レベルアップしていくと次々とクラスチェンジしていく。



敵を倒して経験値を手に入れて、レベルアップを目指せ

レベルアップでクラスチェンジ!



レベル10ごとにクラスチェンジしていく

数々のイベント

いくつものイベントと戦闘を繰り返す

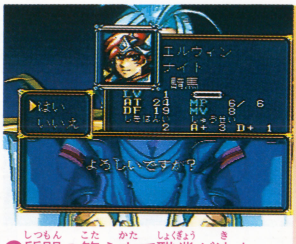
キャラメイキング

主人公の職業はゲーム開始時にいくつかの質問に答えることで決定される。職業だけでなく、MPなどの数値もこのとき決まる。主人公は戦士系のキャラにも、魔法使い系のキャラにもすることができるというわけだ。

質問に答える

ゲームを始めるときの質問

ナイト



質問の答え方で職業が決まってくる。戦士系のナイト

ウォーロック

魔術師系のキャラになってしまうと、序盤で苦労しそうだ

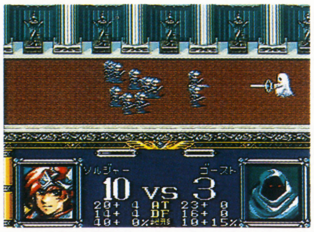
©NCS

傭兵システム

傭兵を雇い戦力を高めて敵と戦うのだ

このゲームの特徴の1つになるのが、傭兵システム。シナリオ開始時に傭兵を雇い、戦力をアップさせて戦闘ができるのだ。この傭兵をうまく使って戦闘をして、戦闘による被害を少なくするのがゲームをうまく進めるコツとなる。傭兵は指揮官キャラによって雇える数や傭兵の種族が決まってくるぞ。

敵の指揮官にも当然傭兵がいるのだ



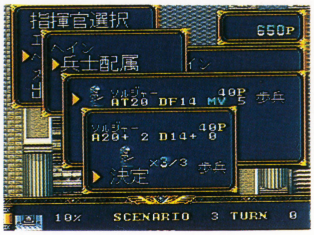
指揮官が戦わなくても、傭兵が敵を倒せば経験値は指揮官に入る

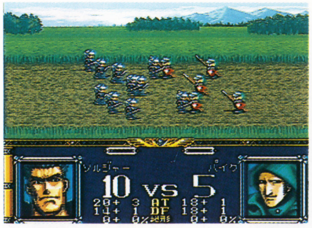
2タイプのユニット

指揮官キャラと傭兵の2タイプのユニットが存在し、この2つのユニットを組み合わせて1つの部隊ができる。指揮官キャラはいってみれば主人公のキャラで、指揮官が倒れてしまうとその部隊は全滅してしまう。指揮官が倒されないように傭兵を使うのだ。

顔が出てくるキャラは指揮官キャラだと思って間違いない

傭兵はお金で雇う。1つのシナリオだけを戦ってくれるお助けキャラ



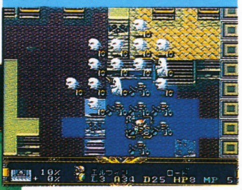


傭兵の戦闘では相性が大きく関係してくる。相性を覚えていきたい

指揮官

指揮官キャラを中心に傭兵を配置すると、傭兵の能力を高める効果がある。どのくらいの範囲で効果があるかはキャラによって違ってくる。

指揮範囲


青く光っているところに傭兵を置きたい

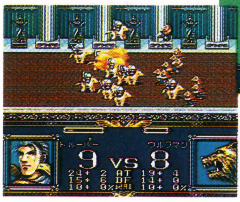
会話を進めていくのは指揮官キャラ。つまり主人公キャラだ

傭兵

傭兵は10人で1つのユニットになっている。人数がそのユニットのHPにもなっている。指揮官と隣接していればターンごとにHPを回復可能。

常に指揮範囲の中に傭兵を配置しておくのが基本となるだろう

指揮範囲の中で戦えば、傭兵の力を十分に発揮できる



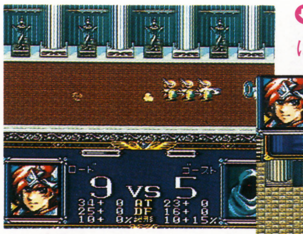
主人公キャラ

ゲームを進めていくと仲間になったり、敵キャラとして登場するのが主人公キャラ。こういったゲームの場合、この主人公キャラだけでゲームを進めることが多いが、このゲームでは主人公キャラに傭兵を付けて戦闘できるのだ。

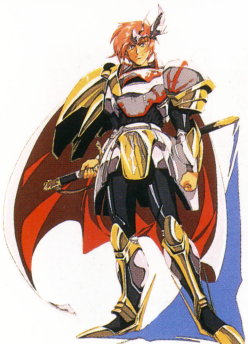
エルウィン

この物語の主人公、つまりプレイヤーの分身だ。職業はゲーム開始時の質問に答えることで決定される。戦士タイプのキャラの方がいいだろう。

主人公の頭のティアラには、何か謎が隠されている



職業によっていろいろな攻撃方法に変化する



ヘイン

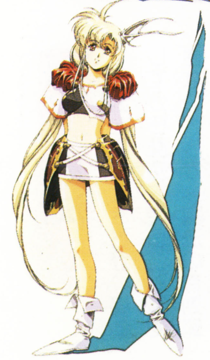
主人公の旅に同行している魔法使い。最初のうちは魔法の威力も高くないので、戦闘では傭兵をうまく活用しよう。

防御力はそれほど高くないので、あまり直接攻撃はできない

リアナ

ヘインと幼なじみの僧侶。帝国に追われている謎の少女で、ゲーム序盤はこのリアナを帝国から守るのが目的。

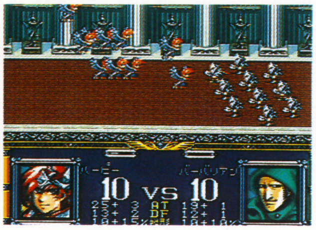
回復系の魔法を使うだけでも経験値が入る。戦闘は苦手



戦闘システム

戦闘が有利に行えるような設定が大切

シナリオの開始時にいろいろな設定をすることにより、戦闘を有利に進めることができる。傭兵には戦闘の相性があるので、不利になる傭兵は使わないようにしたり、相性のいい敵があたるように配置できる。このゲームではこの設定をしっかりとしておかないと、後で痛い目にあうことがよくあるぞ。

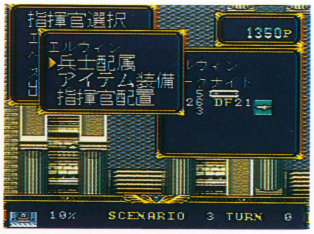


いろいろな傭兵の相性をつかむことが、戦闘に勝つための近道になる

攻め込んで来る敵を傭兵の壁で防ぐ

出撃前の準備

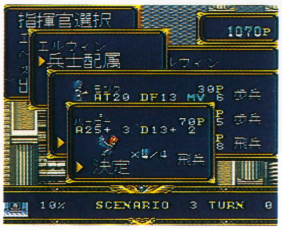
シナリオ開始時には出撃準備として、傭兵を雇ったりアイテムを購入することができる。忘れずに設定すること。



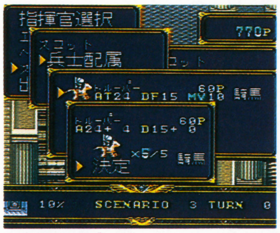
シナリオを始める前には、必ず準備をして戦闘態勢を整えよう

傭兵を雇う

傭兵を雇うにはお金がかかる。マップに配置されている敵の傭兵の種族などを確認して、どの職業の傭兵が必要かを考えていくことが大切。



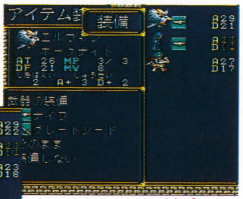
傭兵キャラの職業によって、雇うときの金額が違っている



雇える数も決まっているので、戦闘では大事に使っていこう

アイテム購入と装備

アイテムを装備できるのは主人公キャラだけ。武器と防具を1つずつ装備できるので必ず装備しておきたい。

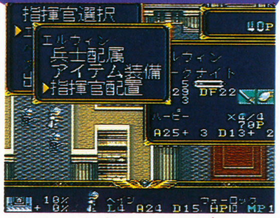

アイテムを装備すれば指揮官キャラの攻撃力と防御力がアップ

アイテムを買うこともできるので、お金が許すかぎり買いたい

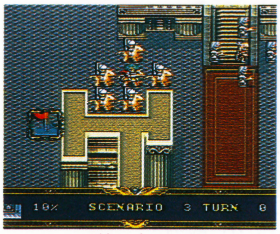
指揮官を配置

準備の時点ではマップに旗があり、ここに主人公キャラを配置する。近くの敵を確認してうまく配置しよう。

適材適所が基本



どこに配置するかを考えて



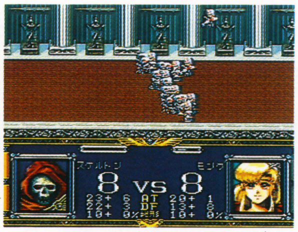
旗が立っているところにしか配置できない

属性が大切な戦闘

敵を攻撃するときには相性のいい敵を攻撃したい。しかし初めて戦う敵の相性は戦って確認していくしかない。

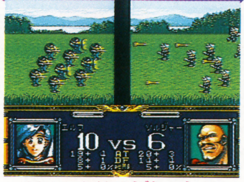
武器による攻撃

歩兵は騎兵に強く槍兵に弱い、といった基本的な相性があるので、必ず覚えよう。モンスター系の敵もいろいろ試して自分なりに覚えたい。



スケルトンにモンクという組み合わせはモンクが断然有利だ

弓で遠距離攻撃



弓兵は直接攻撃を受けないように配置すること

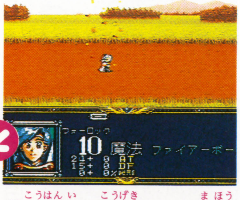
勝敗の条件

シナリオクリアは、シナリオ開始時に表示される勝利条件を満たすかどうかで決定される。敵を全滅させるだけが戦闘の目的ではないので、むだな戦闘は避けていきたい。

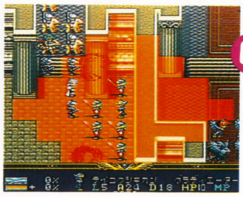
被害の大きい戦闘は避けていこう

魔法

魔法を使うときだが、移動してから魔法を使うことはできない。しかし魔法の有効範囲はかなり広いので、離れたところに魔法をかけられる。



広範囲に攻撃できる魔法は、グラフィックもかなり派手なものになっている


魔法の有効範囲にいる敵の部隊にだけダメージを与えることができる

移動と魔法は同時にはできないことを覚えておいたほうがいい

シナリオ
4つの軍隊が入り乱れて展開していく

シナリオはいろいろなところで分岐するため、ゲーム開始時には敵として現れるキャラを仲間にすることも可能。しかしそうすると、今まで仲間だったキャラがパーティから離れていってしまう。どう進むかはプレイヤー次第だ。

序盤のシナリオ

シナリオ中に登場する団体は主人公たちを含めて4つ。主人公は、主人公以外の団体のどれかに協力していく感じでゲームが進む。どの団体に協力するのが正解だということはない。それぞれの団体でゲームクリアを目指したい。

20以上のシナリオクリアを目指す

↑クリアしなければならないシナリオは20以上もある

シナリオ1 序章

ヘインの故郷の町でのシナリオ。リアナが帝国の兵士たちに連れ去られるところに、ヘインと2人で助けに入る。

↑味方は主人公とヘインの2つの部隊しかない

リアナを救え

↑リアナを守るために戦うのだ

シナリオ2 旅立ち

リアナを帝国から守るために大神殿へと向かう。ここではリアナをマップの上の端まで導くのが目的になる。

リアナを守りながら進軍

↑リアナは自動で移動するので、それを護衛する

シナリオ3 光の大神殿

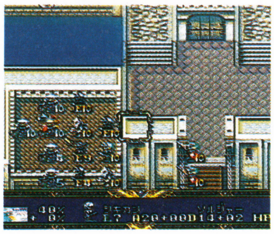
リアナを奪いにきた敵国兵士たちと、大神殿で戦闘になる。リアナを守りながら、神殿の巫女たちも守るのだ。

神殿を守る

↑司祭や巫女たちも守っていく

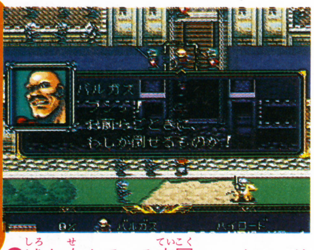
シナリオ4 カルザスの攻防

神殿ではリアナを守りきれないと判断し、帝国に反旗を翻すカルザス城へ。しかし城は帝国軍に襲われている。



↑カルザス城に着くと、帝国軍に攻撃を受けている

ハイロードは強敵

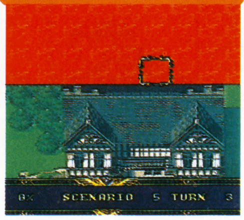


↑城を攻めている帝国のハイロードはかなりの強敵で苦戦するのは必至

シナリオ5 炎の中で

帝国の野望は魔剣アルハザードの復活。これを阻止するための知恵を大魔術師のジェシカにかりにいく。しかしそこにも帝国の魔の手が伸びる。

炎が迫る!

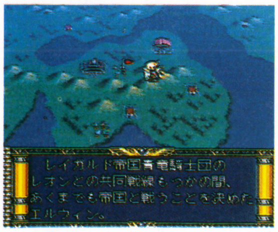


↑炎に追いつかれてはダメ

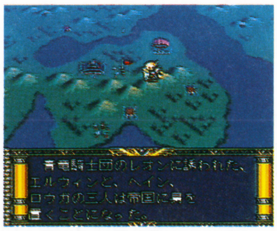
↑モンスター系の傭兵が出現してくるので、相性を調べながら進め

分岐点も近い

今までのシナリオには分岐点はないが、この少し先で分岐点がある。その分岐点はプレイヤーの意思で選択できる分岐点だ。帝国の兵士として登場するキャラから帝国軍に入らないかと誘われる。これに"はい"と答えてしまうと、今まで仲間だったリアナなどが仲間から外れていく。そしてその後、仲間だったキャラとの戦闘のシナリオに展開してしまうこともあるのだ。



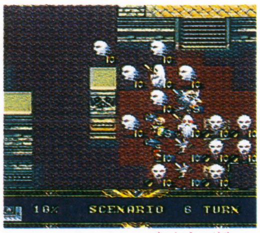
↑帝国と手を組んでしまうと、仲間だったキャラと戦闘になる



↑帝国と手を組まないと、リアナたちと行動する

シナリオ6 聖地レイテル

アルハザードに復活にはダークロッドが必要と聞き、ダークロッドが眠る聖地レイテルへ向かう。帝国より早く手に入れることができるか。



↑モンスターとの相性を早めに把握しないと勝利できない

多くのモンスター

↑戦う敵はすべてモンスターだ

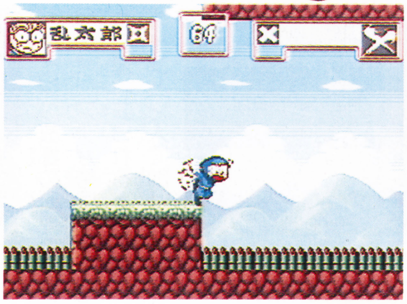
忍たま乱太郎

ぼくたちは忍たま
いつでも修行一筋
なのらん

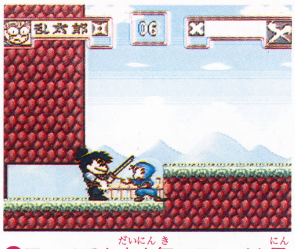
7月28日発売予定　カルチャーブレーン　9800円（消費税別）

カセット　12M
パスワードコンティニュー
アクション

人気アニメ「忍たま乱太郎」原作の横スクロールアクションゲームだ。忍たま（忍者のたまご）3人組がエリート忍者を目指し、忍術学園で修行するという話。忍者ならではのアクションは、なかなか工夫が凝らされていて楽しいぞ。

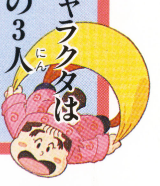


豊富なアクションが特徴だ

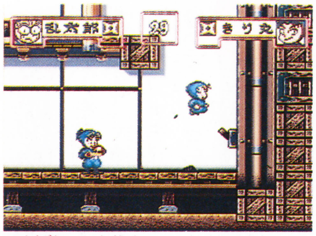


アニメでも大人気のワンパク忍者小僧が大活躍するぞ

使えるキャラクタはおなじみの3人



プレイヤーが操作できるキャラは乱太郎、きり丸、しんべヱのアニメでも主役の3人組だ。この3人から好きな1人を選んでプレイする。もちろん途中でキャラを変更することもできるし、友達と2人協力プレイも可能だ。



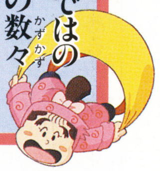
友達との協力プレイのときは、3人のなかから別々の2人を選ぶのだ

豪商の一人息子でおっとりした性格。スピードもジャンプ力もないが…

どケチでアルバイトの天才。3人のなかで一番ジャンプ力に優れている

友達思いで素直な性格の主人公。3人のなかでスピードが一番速い

忍者ならではのアクションの数々



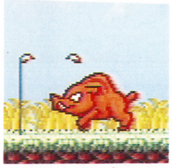
乱太郎たちは、左に挙げたように非常に多彩な動きをする。もちろんこれらのアクションは主役の3人に共通で、3人とも同じようにアクションを出すことができるぞ。

ふみつぶし	しゃがみ	ほふく前進	打ち鉤	壁登り	ダッシュ	ジャンプ
ジャンプしてうまく地面のモグラの上に落ちると踏みつぶせる	十字ボタンの下を押す。矢などの障害物を避けることができる	Bボタンを押しながら左右。矢などを避けながら移動できる	特定の壁の下で上を押すと打ち鉤でぶら下がって移動できる	特定の壁に向かってジャンプすると自動的に張りついてくれる	Yボタンを押しながら十字ボタンの左右でダッシュできる	ジャンプはBボタン。長く押すとより高くジャンプできる

Aボタンで使う5種類の忍術

このゲームでは上に述べたアクションのほかにも、手裏剣を始めとして、Aボタンを押すことによって出せる忍術がいくつかある。Xボタンで使う忍術を選択して、Aボタンで忍術を使用する。これらの忍術は、最初から使えるわけではなく、ゲームの途中で覚えていくのだ。

隠形の術

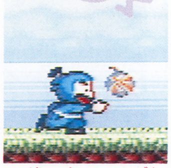


まわりの敵から隠れて身を守る

けむり玉

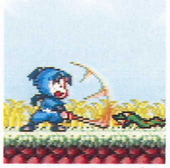
敵をけむりでしびれさせる

宝禄火矢



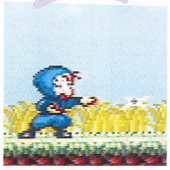
敵に当たると爆発する火薬玉

竹光



近くの敵を忍者刀で攻撃する

手裏剣



もっともよく使う攻撃方法だ

©NHK／尼子騒兵衛／総合ビジョン／学研／カルチャーブレーン

忍術を授業で覚えて冒険で使うシステムなのだ

物語の舞台になるのは、乱太郎たちが通っている忍術学園。ここで、乱太郎たちは工リート忍者を目指して日夜修行を続けているのだ。

ゲームは乱太郎が入学するところから始まる。基本的な流れは左の図のとおりで、授業を受けて忍術を覚えたあとストーリーに入る。それからアスレチックステージ、ボス戦と続いて1つの段（ステージのこと）を終了する。

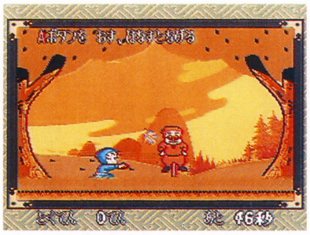
ゲームの基本的流れ

授業 → ストーリー展開 → アスレチックステージ → ボス戦 → 次の段へ →（授業へ戻る）

忍術を覚える 2種類の授業

乱太郎たちが忍術を使うには、まず授業でそれらを覚えなければならない。授業には教養と実技の2つがあり、担当の土井先生と山田先生が教えてくれるというシステムだ。

見事合格！　不合格だった場合は合格するまで授業を受け続けるのだ


これが宝禄火矢のミニゲーム。出てきた的に火薬玉を当てる

実技

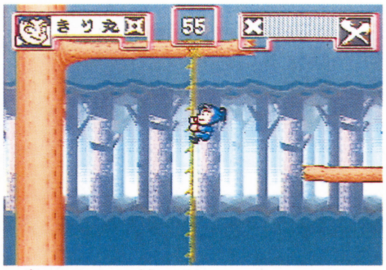
山田先生が教養で覚えた操作をミニゲームでテストしてくれる

教養

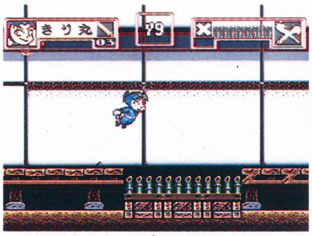
土井先生が、ゲームでの忍術の操作法や知識を教えてくれる

忍術を駆使せよ！ アスレチックステージ

授業で忍術を覚えると、話が進んでメインのアクションステージ、アスレチックステージになる。その前の授業で覚えた忍術をうまく使ってクリアしていこう。



段によっては森が舞台になることも



罠の上を打ち鉤を使って進む。ステージにはいろんな仕掛けがある

まずはストーリーが展開。この段ではくノ一教室にボールが…

コマンドで戦う ボス戦

アスレチックステージでは基本的に、ステージを進んでいくとボス戦に突入する。ボス戦はそれまでのアクションとは違い、画面に表示されたコマンドを選択して戦うのだ。

おもわぬ結末に

ボス戦中に突然上から戸が降ってきた!!

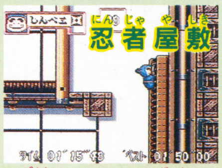
ボスは人間とは限らない。場合によっては納戸が相手、なんてことも

ボス戦では画面の下に表示されるコマンドを選択して戦うんだ

●アスレチックをまとめたタイムトライアル

タイムトライアルとは、アスレチックステージのみを全部で5つのコースにまとめたモードだ。このモードではそれぞれのコースのゴールまでたどり着くタイムだけを競うのだ。

左下に表示されているタイムを競うのだ



全体にカラクリ仕掛けが多いので注意が必要

初級に比べるとかなり複雑になっている

初心者向けの、比較的簡単な練習コースだ

修行を積んで仙人を目指せ

史記英雄伝（しきえいゆうでん）

カセット 12M＋64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

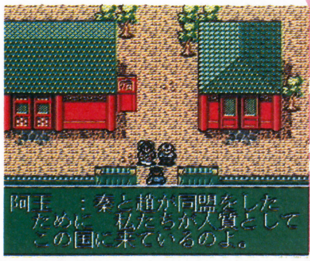
7月7日発売予定　アウトリガー工房　10800円（消費税別）

史記の有名な話をベースに物語が展開

古代中国の春秋から戦国時代を描いた歴史書・史記が背景になっているRPG。三国志などの歴史書に興味がある人にはお馴染みかな？　物語は、主人公がある武将から戦争に関する重大な巻物を受け取ってしまうことから始まる。その巻物を巡って、国と国との争いが展開される…!?

知る人ぞ知る史記

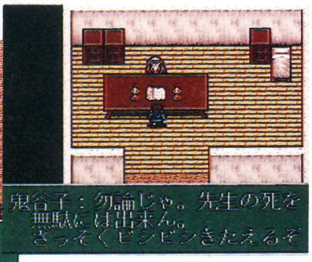
古代中国、戦国時代が舞台だ!!



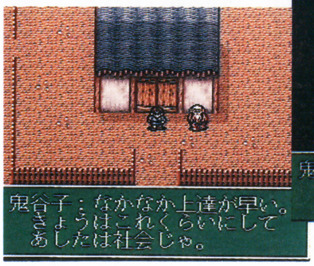
史記に出てくる話が目白押し

修行で主人公が成長していく

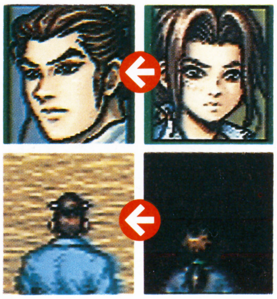
ゲーム開始時は主人公はただの少年だが、修行を積んでいくことで少年から青年、仙人にまで成長するんだ。修行は、特定の人と話をするだけでいいものから、パズルなどのミニゲームを解かないといけないものまであるぞ。



師匠のような存在のキャラ



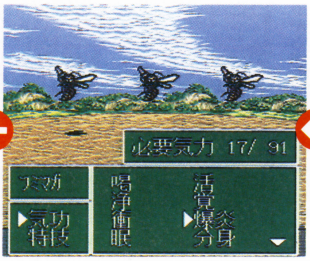
修行によって成長していく


成長するに従って、主人公のグラフィックも変化していくぞ

気功を覚える

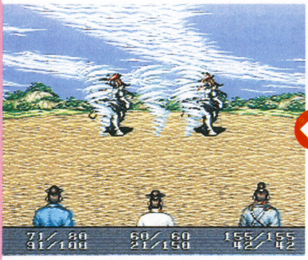
修行をしていく過程で、気功というものを少しずつ覚えていく。気功は魔法のような効果を持っていて、体力の回復から敵への攻撃などいろいろなものがあるので、使えるようになれば主人公の冒険がより楽になること間違いナシ。

修行などによって気功を覚えるぞ



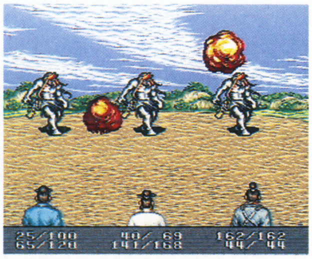
使える気功もだんだん増えていく

全員に大ダメージ

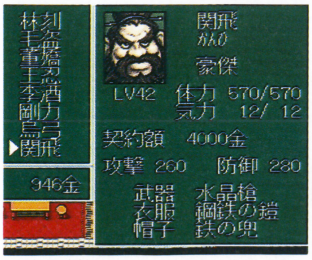

そのうち全体攻撃だって可能に

8人パーティから3人が戦闘に

パーティは最高8人まで組むことができ、戦闘ではその中から3人が戦うことになるんだ。戦うキャラは、パーティ入れ替え画面で選択できるようになっている。また、ゲームが進んでいくと、食客というお助けキャラを雇うことができるようになるぞ。


戦闘は3人が代表で戦うんだ

戦闘に参加させたいキャラは入れ替え画面で選んでおく



食客を雇うにはお金が必要だぞ

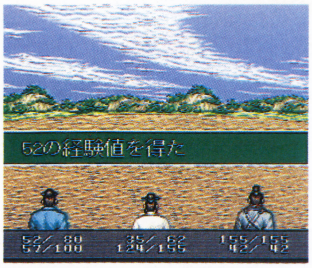
©OUTRIGGER／BE-ON WORKS

行き詰まりのポイントはお金とパズルだ

このRPGではイベントや戦闘をする以外にも、チョット変わったシステムがあって、行き詰まるところが出てくる。その中でも特に頭を悩ましてしまうポイントを紹介しよう。

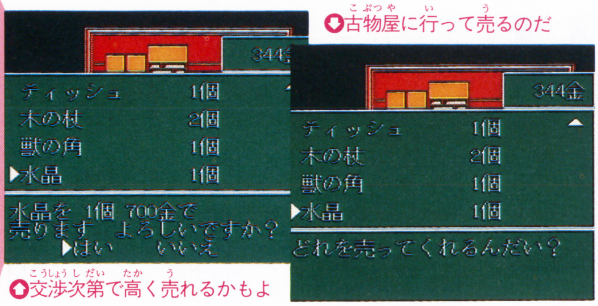
お金は古物屋で増やしていく

お金は、戦闘や宝箱からは得られないことになっているので、新しい武器や防具、道具などが買えなくて、先に進めなかったりする。実は、木の影などにあるアイテムや、敵が落としていくアイテムを古物屋に売って、自分でお金を作らなければならないんだ。古物屋では売り値を提示して、主人と取り引きができるぞ。

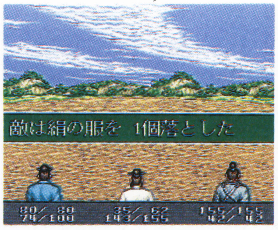


⬇敵を倒してもお金はもらえない

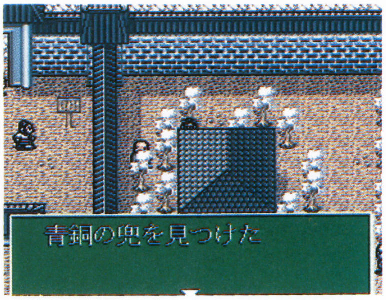
お金を入手だ!!



⬇古物屋に行って売るのだ
⬆交渉次第で高く売れるかもよ



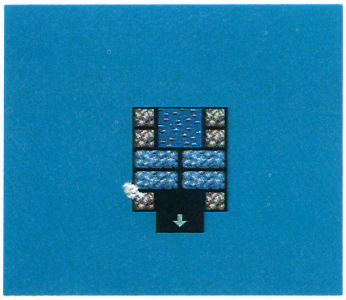
⬆敵がアイテムを落としていくことがたまにあるんだ



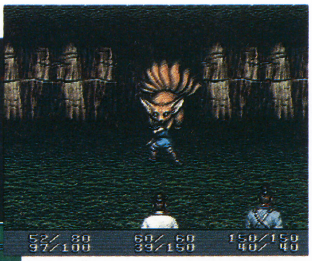
⬅思わぬところにアイテム発見!

解けないと進めないパズルダンジョン

ダンジョンによってはパズルをする場所があり、そのパズルを解かないと進めないようになっている。パズルもいろんな種類があるので、頭を柔らかくして(?)挑もう。


⬅いきなりパズルが!! 水のパネルを矢印まで持っていくとクリア

⬇ボスの後ろのパネルに乗ると

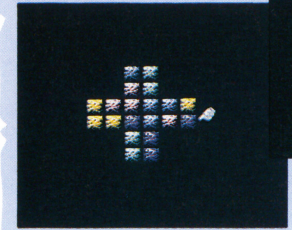

⬆例えば、ボスと戦闘して勝つ

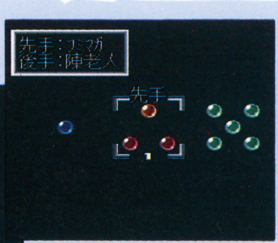
思わず夢中になるお遊びがいっぱい

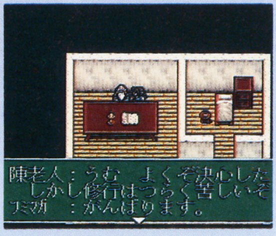
ミニゲームなどのお遊びもゲーム中に登場。ストーリーに関係ないものもあるが、ハマってしまうかも。

ミニゲーム

ミニゲームは色合わせや石取り、絵合わせなど全部で5種類あり、修行やパズルダンジョンで出てくることが多い。あるアイテムを使えば賭博場でサイコロゲームもできる。


⬇色合わせ。バラバラになった色パネルを元に戻す

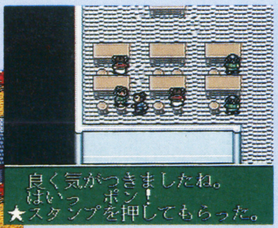

⬆石取り。主人公と相手が交互に石を取っていく遊び



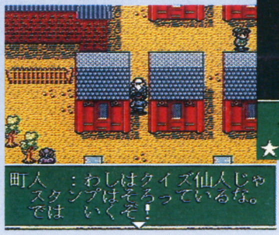
⬇ミニゲームは修行やダンジョンでやることが多いようだ

スタンプ集め

ゲーム序盤でスタンプ帳が手に入るので、町の人と話すときにYボタンを押そう。するとスタンプを押してくれる人がいるぞ。たくさん集めるといいことがおきる…かも!?



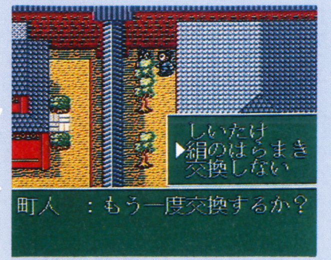
⬆たまにスタンプを押してくれる人がいるのだ



⬇スタンプの数によってクイズを出してくれる人も…

物々交換

うめぼしやたけのこなど、謎のアイテムがあり、そのアイテムを交換したいという人がいる。何が起こるかは分からないが、試してみよう。



⬆取りあえず交換してみよう

歴史を塗り替えて破滅する世界を救え！

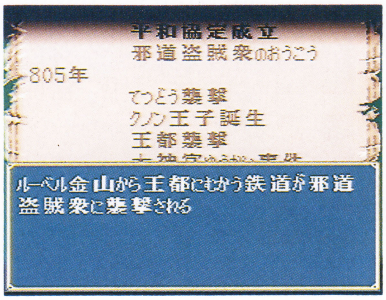
グランヒストリア GRANHISTORIA

Vingt ans du regne de la Lune passez, Sept mille ans autre tiendra sa monarchie: Quand le Soleil prendra ses iours lassez, Lors accomplir & mine ma prophetie.

〜幻史世界記〜

6月30日発売予定　バンプレスト　11400円 消費税別

カセット 16M＋64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング



世界の滅亡を防ぐために歴史を変えるのが主人公の目的なんだ

剣と銃を使ってさまざまな敵と戦う

キミの選択がストーリーを大幅に変える

遥かな異世界からやってきた主人公が、滅亡する運命にある大陸「グラン」を救うために旅を繰り広げるRPGだ。グラン世界の破滅を回避するために、歴史を改編させる戦いを繰り広げていこう！

選択肢によりストーリーが変化

このゲームには、選択肢が提示される場所が数多く用意されている。その選択肢の選び方によって、ストーリーが変化するようになっているんだ。ただし、目先の事柄にはたいした変化が現れずに、数年後の歴史に大きな変化が生じるというような場合がある。

選んだ選択肢がずっと後でストーリーに影響することもある

選んだ選択肢によってストーリーがどんどん変化していくんだ

選択肢が表示される場所は沢山ある。基本的にＹＥＳ、ＮＯで答える

前後左右と上空から敵が攻めてくるぞ!!

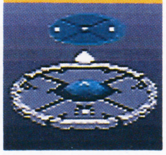
戦闘は、パーティの周囲360度プラス空中360度のドーム型バトルフィールドで展開される。このことにより、敵が前後左右さらに上方から攻めてくるんだ。敵や味方の攻撃が行われるたびに、敵のいる方向へ画面が移動するぞ。

空を飛んでいる敵を攻撃するときは、画面が上方に移動するぞ

戦闘画面が360°横に回転！

このように、攻撃する敵の方へ画面が移動する

レーダー



上が上空、下が地上用。白い点が敵の居場所を示す

儀式で身に付く2種類の魔法

グランには「ザ神」と「ゲ神」という2種類の信仰神が存在する。その神の儀式を受けると、それぞれの神に属した魔法が身に付くようになっている。ただし、どちらか一方しか身に付けられない。

この儀式は強制的に行われるぞ！

ザ神の魔法

ビーム、人工重力など科学的な要素を持つ魔法が多い

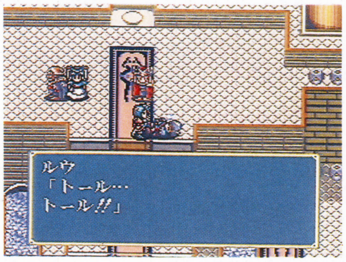
ゲ神の魔法

自然の力を操る、妖術的な要素を持つ魔法が多い

©G.H.P./BANPRESTO 1995

ゲーム序盤の思わぬ展開！盗賊の仲間に

グラン滅亡の歴史を記した「世界記」と共に異世界からやって来た主人公は、歴史を変えるために、イライの村で命を落とした青年の体を借りて奮闘することになる。まずは、イライで行われる結婚式を襲撃する盗賊から村人を救うために、結婚式の中止を試みる。しかし、主人公は式の中止に失敗し、世界記の通りに村人が襲われてしまうのだ。



結婚式の中止に失敗してしまう主人公

命をなくした青年の体に乗り移って行動することになるんだ

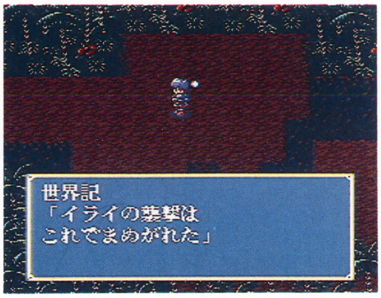
森の奥まで進み盗賊を食い止めろ

結婚式の中止に失敗した主人公は、時を溯り村を襲撃しようとしている盗賊に戦いを挑む。その戦いで頭領のガイナスターに気に入られた主人公は、彼を説得して村の襲撃を中止させることに成功する。

盗賊と戦闘

村を襲う前の盗賊と対決

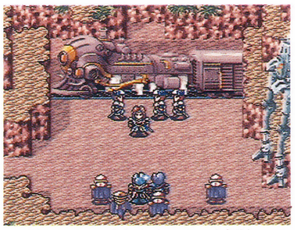
主人公は戦いの中で、盗賊団の頭領ガイナスターに気に入られる



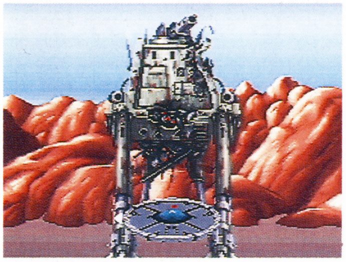
村への襲撃を防ぐことに成功

鉄道を襲撃すると王都の騎士が出現

盗賊の仲間になった主人公は、ガイナスターと共に金を運ぶ列車の襲撃を行う。しかしその列車は、王都軍が盗賊を呼び寄せるために走らせた罠であった。この後、盗賊と共に戦うか、王都側に寝返るかでストーリーが変化するぞ。


像列車は王都軍による盗賊たちをおびき寄せるための罠であった

王都の騎士団がまず攻めてくる。強力な銃を使って攻撃してくるぞ


天使と呼ばれるロボットが手強い！

情報収集するため王都に潜入せよ

盗賊と共に戦って王都軍を撃退すると、王都への道が開ける。王都襲撃を決意したガイナスターは、主人公と共に情報収集のため王都に潜入する。しかし、主人公はスリに間違えられて牢に繋がれてしまう。その間に王都襲撃が実行されるのだが、盗賊団は王都軍の手により全滅してしまう。

情報を得るため王都に潜入。いろいろな人に話しかけてみよう

牢屋に入れられている間に、王都への襲撃が始まってしまう

盗賊たちが王都の騎士団によって全滅。主人公だけが生き残る

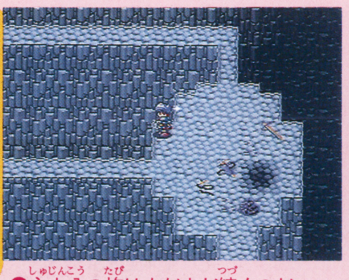
大神官を探すため旅を続けていく…

グラン滅亡までの歴史を知る主人公は、王都のアサシネア王に予言者として迎えられる。そして、王に行方不明になった大神官を捜してくれと頼まれる。主人公はその依頼を引き受けて再び旅立つ…。

王に大神官を捜してくれと頼まれる

ベカノの村。ここの坑道に大神官がいるらしい

大神官はどこに？


主人公の旅はまだまだ続くのだ

有名校を目指して御曹子が奮闘！

できたてハイスクール

High School

7月7日発売予定 BPS 9990円 消費税別

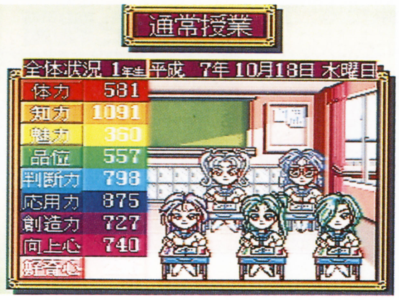
カセット 16M+64KRAM

バッテリーバックアップ

シミュレーション

女子校を経営しながら生徒を育成！

財閥の御曹司である主人公が経営学を学ぶために、教師として生徒を指導しながら女子校を運営していくシミュレーションだ。施設を拡充しながら生徒の能力を上げて、全国一の有名校を目指そう！



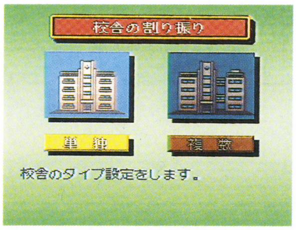
全生徒の能力をアップさせよう

ゲームの流れ

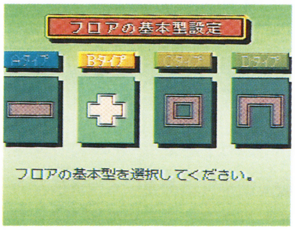
校舎配置 → 施設拡充 → 授業 → 生徒と会話 → イベント

校舎を選択してグランドに配置

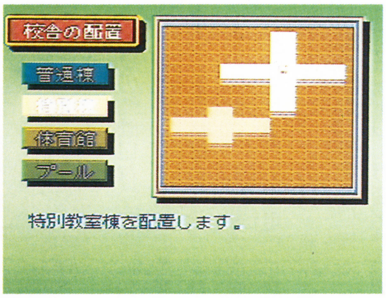
まずは校舎をグラウンドに配置するところからスタートだ。校舎の割り振り、フロアの基本形などを選択したら、十字ボタンで校舎を移動させて好みの位置に配置しよう。



複数棟にすると、特別棟をグラウンドに配置することになる



フロアの基本形。4タイプの中から好みのタイプを選択しよう



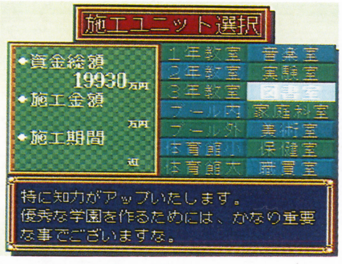
体育館とプールも設置できる

能力アップのため施設を拡充

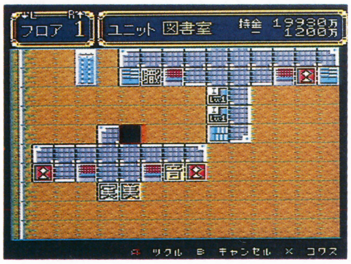
校舎の配置が完了したら、生徒たちの能力をアップさせられる施設の拡充を行おう。

発注

用意されている施設は全部で14種類もあり、それぞれ生徒の特定の能力パラメータ値をアップさせることができる。まずは生徒の特に低いパラメータ値をアップさせられる施設の建築発注を行おう。なお、施工業者は全部で3社あり、それぞれ建築にかかる費用と施工スピードが異なっている。



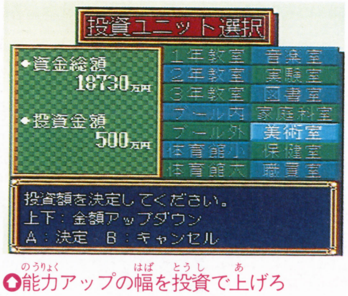
各施設は特定の能力をアップさせる



建築の発注は同時に2つまでできる

投資

各施設に投資をすると、授業によってプラスされるパラメータの数値が増加するようになる。低い数値を早く上げたいときは、その数値が上がる施設に大金を投資しよう。

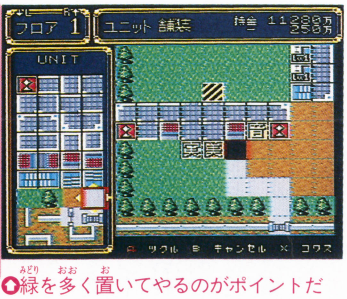


能力アップの幅を投資で上げろ

環境を整えよう

整備

整備コマンドを実行すれば、学園の周囲に舗装した道路をひいたり、木や芝を置いて緑を多くしたりすることができる。そして、学園の環境を整えれば、生徒が気分よく授業を受けられるようになるんだ。

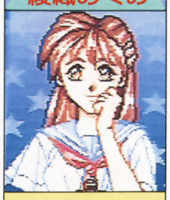


緑を多く置いてやるのがポイントだ

©BPS

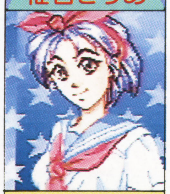
選択した女の子を中心にしてゲームが展開

ゲームを始める前に、ストーリーの中心人物となる生徒を左の5人の中から選ぶことになる。みんなカワイイので誰を選ぶのか迷っちゃうね。

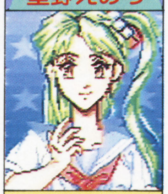


綾織めぐみ
少々ワガママなところがある女の子

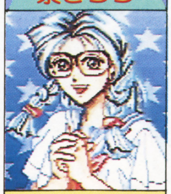
花京院しずか
キツイ性格だが本当は寂しがり屋



椎名せりあ
素直でまわりに影響されやすい



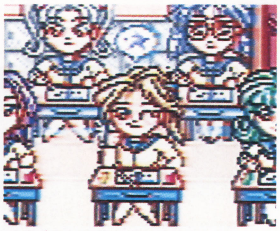
星野えみり
性格が明るく常に笑顔を絶やさない



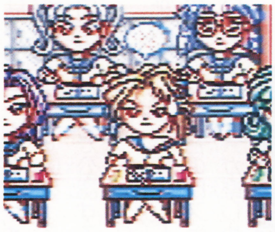
泉きらら
成績優秀でひたすらおとなしい

授業がうまくいけば能力アップだ！

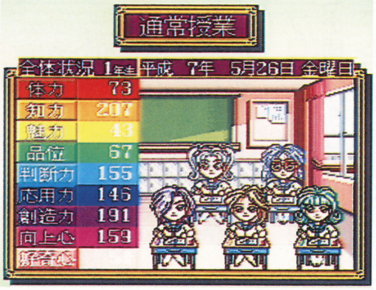
施設の拡充が完了したら授業画面に移ろう。授業画面では、Aボタンを押すたびに1日の授業結果が表示される。授業がうまくいけば、拡充した施設にあわせて全生徒の能力パラメータ値が上がるぞ。



授業がうまくいったとき。拡充した施設にあわせて能力UP



うまくいかなかったときは、整備をし直してみるといいぞ



全生徒のパラメータ値が上がる

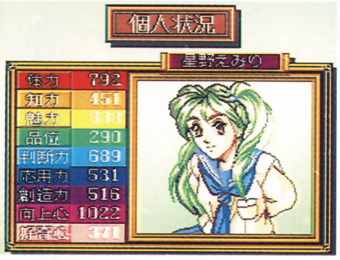
会話によって個人の能力が変化

1週間の授業が終了すると、最初に選択した生徒との会話画面に突入するぞ。そこではその生徒の成績、服装、生活態度について「ほめる」または「注意」することができる。そうすることによって、その生徒個人のパラメータ値を変化させることができるんだ。

どれを選ぶ？

生徒の状態にあわせて、うまく話す言葉を選択

生徒の機嫌を損ねると、パラメータ値がダウンしてしまうので注意！



個人のパラメータだけが変化するんだ

多彩なイベントをこなしていこう

学園祭や体育祭などのイベントをうまくこなせば、特定のパラメータ値が上がるぞ。地震や火事といったマイナスイベントが発生して校舎が破損したときは、速やかに発注コマンドで補修作業を行おう。

体育祭

ボタン連打による徒競走などを行う。体力大幅アップのチャンスだ

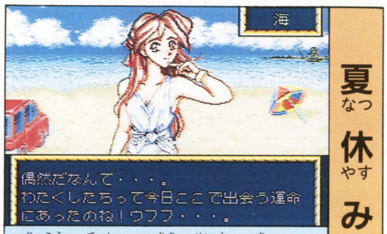
経営や指導法でエンディングが変化

このゲームはマルチエンディングになっている。パラメータ値から弾きだされた学園のレベル、生徒への指導法、学園の経営状態などによってエンディングが変化するんだ。キミはすべてのエンディングを見ることができるかな？

3年たつと強制的にエンディングへ

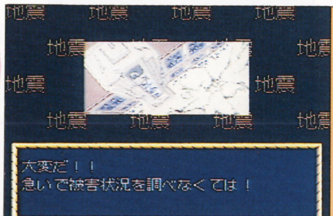
選択した生徒によっても変化

夏休み



旅行に出掛けた先で生徒に会うことがある。うれしいイベントだ

地震



各施設に被害がでる。すぐに建築、整備を行って元の状態に戻そう

公認

KING of SPORTS NEW JAPAN PRO-WRESTLING

新日本プロレスリング '95闘強導夢 BATTLE 7

とうきょうどうむ　バトルセブン

今度はみちのくプロレスの選手も参戦だ!!

6月30日発売予定　バリエ　11800円　消費税別

カセット　24M　マルチプレイヤー5対応　コンティニュー　プロレス

プロレスの世界ではいくつもの団体が乱立しているけれど、しにせの新日本プロレスは今でもテレビ中継があって大人気を誇っている。この新日本プロレスが公認するのが『新日本プロレスリング公認'95闘強導夢BATTLE7』だ。すべて実名のレスラーでいろいろな大会が楽しめるぞ。

今回の闘強導夢はジュニアの選手も充実しているぞ

新日本プロレスが公認するプロレスゲームの最新作だ

いろいろと大技を出してみよう

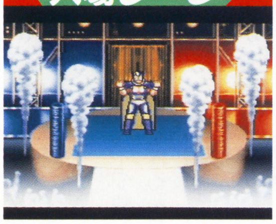
他団体からの参戦もアリ

今回のゲームは前作のシステムを継承しつつ、さらにパワーアップしている。各選手の入場シーンやパフォーマンスさらにはイス攻撃など、グラフィックもより一層きれいになっているぞ。また今回は、新日本プロレスのレスラーに加えて、みちのくプロレスのレスラーも登場するので、団体の枠を超えた戦いを楽しむこともできるのだ。

イス攻撃

イスで相手を攻撃するのだ

入場シーン



光の花道の中を登場するのだ

新たなレスラー

みちプロのレスラーも参加

5種類のゲームモード

ゲームモードはこの5種類が用意されている。新日本プロレスが実際に行っている大会のようなモードやゲームオリジナルのモードが、いろいろなレスラーでプレイできる。

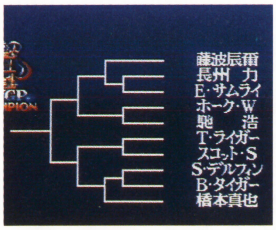
'95闘強導夢BATTLE7

1P対COMの1人用総当たり勝ち抜き戦モードだ。シングルとタッグのどちらも可能で、好きなレスラーを操り、残りのレスラーと戦うのだ。

1人でコンピュータ相手に勝ち抜いていくモードだ

IWGP王座決定トーナメント

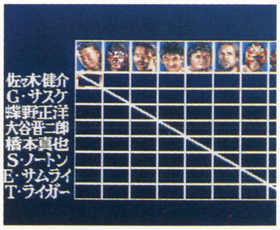
IWGPのベルトを賭けたトーナメント戦だ。レスラーを選んでトーナメント表の相手と戦い、新日本プロレスのチャンピオンを目指すのだ。



トーナメントを勝ち進み、IWGPのベルトを入手するのだ

G1 CLIMAX -SUPER LEAGUE-

リーグで戦う総当たり戦だ。新日本プロレスが夏に行うイベントが体感できるぞ。



リーグ戦で、最終的にポイントが多いレスラーが優勝となる

BERSUS BATTLE

コンピュータや人間同士で1試合だけ対戦するモードだ。シングルもタッグもできる。

対戦用のモード。このモードでよく練習しておこう

BATTLE ROYAL

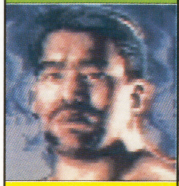
4人のレスラーが同時に戦うバトルロイヤルだ。仲間4人で対戦すると盛り上がるぞ。

4人のレスラーが同時に戦う。誰が最後まで生き残るのかな?

©VARIE／NJPW／みちのくプロレス

すべて実名の20人のレスラーで戦っていこう

今回ゲームに参加するレスラーは、新日本プロレスが18人とみちのくプロレスが2人の合わせて20人だ。もちろん全員が実名実在で、それぞれが個性あふれるアニメーションで再現されている。ジュニアヘビーのレスラーも数多く登場するので、華麗な空中戦が期待できるぞ。

蝶野正洋

ケンカキックやSTFで有名だ

橋本真也

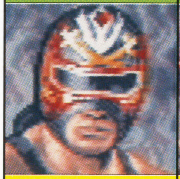
破壊王と呼ばれ、キックがパワフル

藤波辰爾

最近どの団体にも出ると宣言した

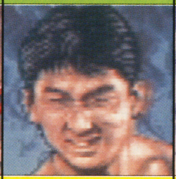
長州 力

スコーピオンデスロックでおなじみ

エル・サムライ

マスクマンのジュニアレスラーだ

獣神サンダー・ライガー

ジュニア最強のレスラーなのだ

大谷晋二郎

新日本プロレスの若手ホープ

保永昇男

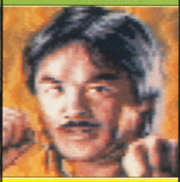
トペなどメキシコ流のレスラーだ

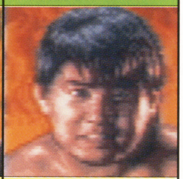
木戸 修

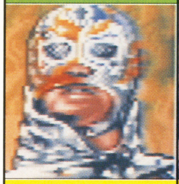
長いレスラー人生を誇っている

佐々木健介

最近北斗晶と婚約して話題になった

馳 浩

コラムも書く、元高校教師レスラー

武藤敬司

グレート・ムタとして出ることも

スペル・デルフィン

カラフルなマスクのみちプロの選手

ザ・グレート・サスケ

みちのくプロレスを率いるレスラー

リック・スタイナー

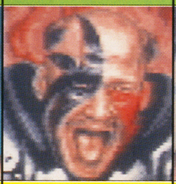
スコット・スタイナーとは兄弟だ

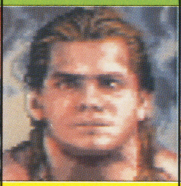
スコット・スタイナー

投げっ放しのジャーマンなどを出す

スコット・ノートン

新日ではかなり有力なレスラー

ホーク・ウォリアー

以前は佐々木とタッグを組んでいた

ワイルド・ペガサス

ジュニアで活躍する外人レスラー

ブラック・タイガー

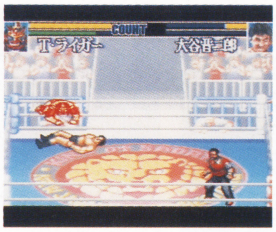
メキシコ流のジュニアレスラーだ

大技もたくさん使える

各レスラーはそれぞれさまざまな技を持っている。技は十字ボタンの方向やボタンのキー操作でいろいろと繰り出せるぞ。ここではライガーの技をいくつか紹介しよう。

シューティングスタープレス

相手がダウンしているときにコーナーポストから飛ぶ技だ。ジュニアヘビーのライガーならではの技だが、相手がダウンしていないと使えない。



コーナーポストの上から繰り出される大技なのだ

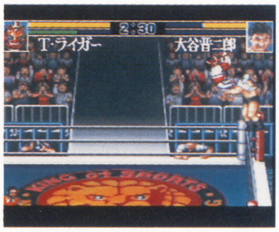
あびせ蹴り

相手がダウンしているときに、走りながらBボタンを押すと出る技だ。相手との距離が近すぎるとぶつかってしまうので気をつけよう。

走りながら回転して相手を蹴って倒す技なのだ

雪崩式フランケンシュタイナー

相手がコーナーポストの上にいるときに下からAボタンを押すと出る技だ。コーナーポストの上にいる相手をたたきつける技だ。

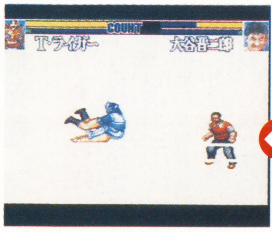


コーナーポストの上にいるレスラーを投げる技だ

ライガーボム

相手と組んだときにAとBボタンを同時に押すと出る技だ。ライガーが使う必殺技で、この技が出ると画面全体が光り、相手のレスラーに大ダメージを与えることができるぞ。

相手と組み合ったときにAとBボタンを同時に押すと…



画面全体が光って技が出る、ライガーの必殺技なのだ

3つのモードで競艇の"乗る""買う""予想"が楽しめる

競 SUPER 艇

スーパーきょうてい

6月30日発売予定 日本物産 9500円 消費税別

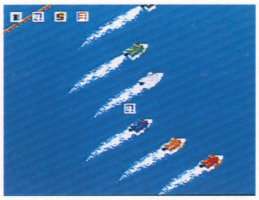
カセット 10M+64KRAM
バッテリーバックアップ
競艇

競艇の楽しさを3つのモードで体験できる

ファミマガ読者の多くは競艇ができる年齢ではないだろう。しかしこのゲームではその競艇を楽しめてしまう。競艇選手になるモードや、舟券でお金を儲けるモードがある。

それぞれが独立

一流の競艇選手になる、舟券で多くの賞金を稼ぐ、実際の競艇の勝ち舟を予想する、この3モードを解説しよう。

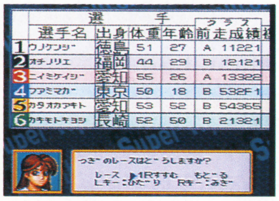


ゲームとしてもっとも楽しめそうなのは、競艇選手になってレースに参加するモード

それぞれのモードは完璧に独立しているのでどれで遊ぶかは自由

競艇選手を目指す

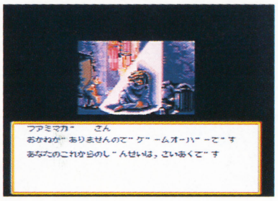
ボートの操縦のマスターと4級船舶に関するテストを受けて競艇選手になる。



競艇の選手になってボートレースに参加する。そして大きなレースで優勝を目指すのだ

競艇でお金を稼ぐ

元手となる金額は1万円。このお金をゲームの中で行われる競艇で増やしていく。



元手が1万円なので、確実に勝っていかないとすぐにこんな感じでゲームオーバーなのだ

実際の競艇の予想

競艇新聞や専門誌などのデータを入力して、実際の競艇の結果を予想する。

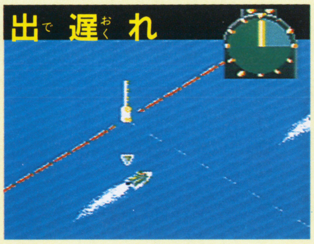
専門誌などのデータから、そのレースがどのように展開するかを予想し結果を出してくれる

知っておきたい基礎知識

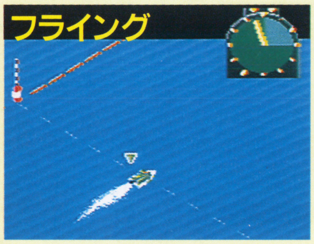
このゲームをプレイする前に、覚えておきたいことがいくつかある。競艇をまったく知らない人は必ず読もう。

★スタートの決まり

競艇のスタートは独特で、コースには2本のスタートラインがある。大時計の黄色の針が0になったときに、2本のラインのあいだにボートがくるようにスタートする。



遅すぎると出遅れてしまう



スタートが早すぎてフライング

時計の針が0のときに規定位置にいるように見切りで発進

★ボートの設定

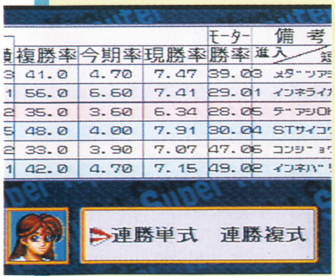
ボートの特性は加速力が高いが最高速度は低いものと、加速力は低いが最高速度は高いものに分けられる。この特性を把握して操作すること。

エンジンの特性を変えて、扱いやすいボートにしよう

プロペラを変形させて、ボートの伸びをよくすることも可能

★単式と複式

舟券を買うときには、連勝単式と連勝複式がある。単式のときには1、2着になる舟の番号と順位を当てる。複式のときは順位は関係ない。



レースによって決まっている

©Nihon Bussan Co.,Ltd.

ボートに乗るか 舟券を買うか 競艇を予想するか

競艇の選手を目指すモードは「競艇英雄列伝」、舟券で儲けるモードは「ギャンブル王」、競艇予想モードは「勝ち舟予想」。競艇英雄列伝とギャンブル王はセーブ可能なので、じっくりと楽しむことができる。予想には新聞や専門誌のデータが必要になる。

レースで1位になると、こんな女の子が祝福してくれる

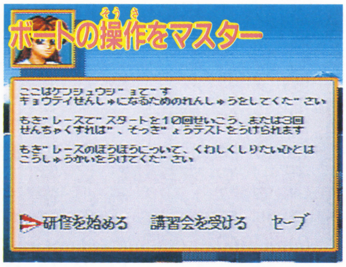
舟券を買うときには情報を集めるのも大切

競艇英雄列伝

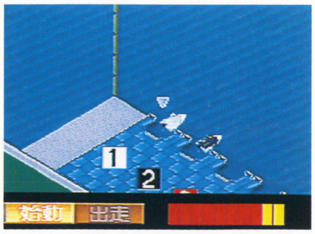
ボートの操作方法などを教わり、競艇の選手になり競艇のビッグレースの優勝を目指す。競艇ではSGと呼ばれる大きなレースが6つあり、このすべてに優勝することが目的だ。自分でボートを操ってレースに参加するので、それなりのテクニックが必要だ。

研修所で練習

研修所ではボートの操作方法をマスターする。このときに独特のスタート方法を身につけておくこと。本番で、フライングや出遅れを繰り返しているとゲームオーバーだ。



基本的なボートの操作や知識を覚える



ボートのエンジンの掛け方から、スタートの仕方をしっかりマスター

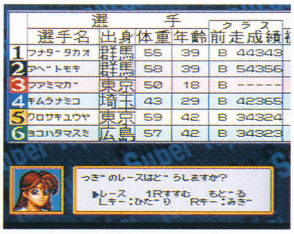
卒業試験

卒業試験では4級船舶に関する問題をクイズ形式で答えていく。10問正解で合格、3問不正解で不合格になる。

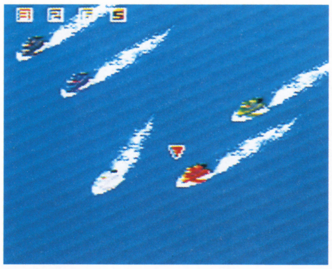
クイズ形式で卒業試験が行われる。10問正解で合格になる

そしてデビュー

卒業試験をクリアすればいよいよ本番。いきなり大レースには参加できないので、小さなレースから始めよう。



レースに出場できるようになったら、常に上位を目指して走ろう

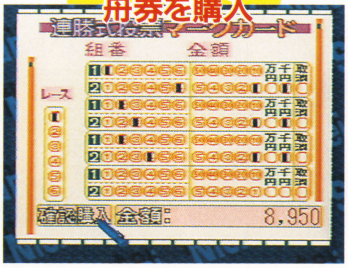

勝つためのテクニックを身につけろ

ギャンブル王

舟券を買って、1万円の元手を増やしていく。舟券を買うときには最低でも千円かかるので、最初のうちから大儲けは狙えない。まずは元手を確実に増やすようにしないとすぐにゲームオーバー。

各種の情報から1着と2着にはどの舟がくるのかを予想しよう

舟券を購入



マークカードで舟券を購入する

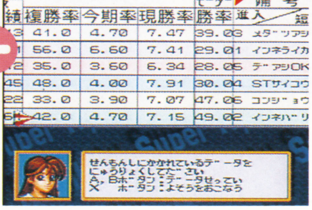
まったく予想と違う結果で残念だ

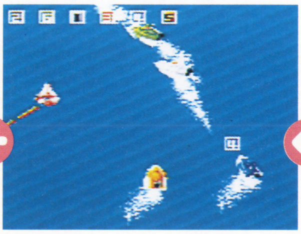
勝ち舟予想

実際の競艇の結果を、専門誌や競艇新聞のデータを入力して予測する。データを入力するといきなり結果が出るというものではなく、予想レースを行ってどのような展開のレースになるのかも予想して、その後結果が分かる。

データ入力

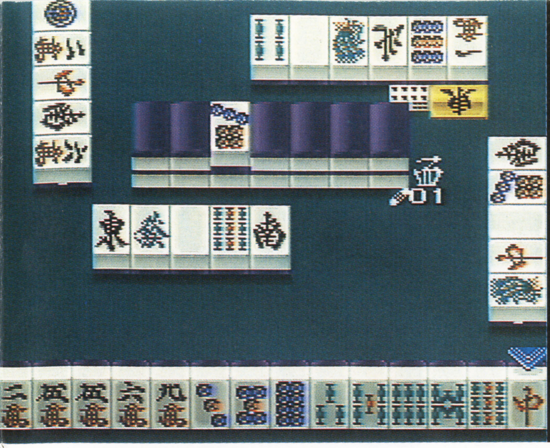
データ入力がこのモードではすべてなのだ




入力したデータから予想レースが行われて、レース展開も予想

予想結果はこうだが実際には!?

結果はどうなるか?



クイズモードや対局がさらに充実!!

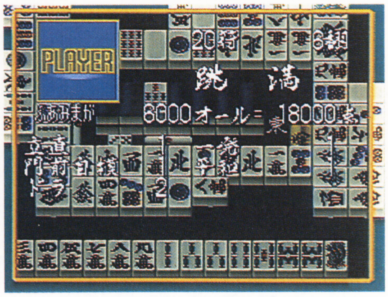
プロ麻雀極Ⅲ KIWAME3

6月30日発売予定 アテナ 9800円 消費税別

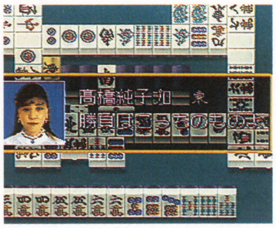
カセット 8M+64KRAM バッテリーバックアップ 麻雀

新たに3人のプロ雀士が登場の麻雀ゲームだ

本物のプロ雀士達が登場することで人気の麻雀ゲームシリーズが、さらにパワーアップして帰ってきたぞ。それがこの『プロ麻雀極Ⅲ』だ。本格的な麻雀を追求したシリーズ第3弾だ。牌やプロのグラフィックもよりリアルになり、表情も変化するぞ。このゲームでキミも強くなろう。



いろいろなプロと対局しよう

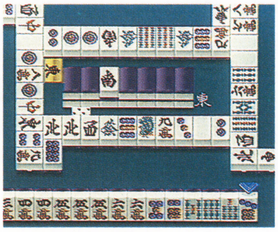


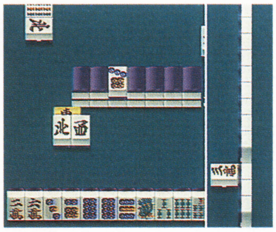
プロ雀士と打てる『極』がさらにパワーアップしたのだ

4人打ちタイプの麻雀

ゲームはいままでのシリーズを継承する4人打ちタイプで、今作では相手の手牌が表示されるようになり、相手がどの牌を切ったかも分かる。

4人打ちタイプで雀卓を囲むような構図は変わっていない





今回はさらにプロ雀士がどの牌を切ったのかもわかるのだ

さまざまな設定も可能

システム設定の画面も用意されていて、麻雀牌の色からプロのせりふなどいろいろと設定できるようになっている。

このシステム設定で、キミの好きなように設定して楽しもう

16人のプロ雀士

今回ゲーム中に登場するプロ雀士はこの16人だ。このうち3人のプロ雀士が前作とは入れ替わっている。どのプロも個性派ぞろいだ。

土田浩翔	浦田和子	古川孝次	高橋純子	伊藤優孝	安藤 満	小島武夫
四暗刻やトイトイの役が好き	数少ない女流プロの1人だ	タンヤオなどの手が好き	手役を軽視して追い込んでくる	死神の優と呼ばれている	亜空間殺法を駆使して戦う	手役を重視するトッププロだ

NEW 福島治	新津 潔	飯田正人	井出洋介	忍田幸夫	金子正輝	青野 滋	NEW 古川凱章	NEW 土井泰昭
手役を重視した手を打ってくる	2つのタイトルを取ったプロだ	大魔神として恐れられている	テレビにもよく出演するプロだ	企画の対局などで成績がいい	牌流定石の使い手として有名	関西弁で迫ってくるプロだ	手役を軽視して攻撃してくる	手役を重視した攻撃をする

©Athena

3種類あるゲームモードで腕を磨こう!!

今回ゲームモードはこの3種類が用意されている。大まかに分けて、対局はギャンブル性の高いルールと実力重視のルールで楽しめるのだ。

ギャンブルモード

ギャンブル性の高いルールを採用しているギャンブルモードでは、このような3種類の対局などが楽しめる。フリー対局で特訓して、スペシャル対局を挑戦してみよう。

スペシャル対局

16人のプロ雀士それぞれのルールに従って戦っていくモードだ。ルールは固定されていて変更できず、プロ雀士それぞれの勝利条件を満たすことでクリアとなるのだ。

それぞれのプロのルールにのっとって対局するモードだ

フリー対局

好きなプロ雀士を選んで自由に対局できるモードだ。ルールはいろいろと変更可能で、ドボンや焼き鳥、赤牌を加えたギャンブル性の高いルールで楽しむことができる。

相手を自由に選んで対局できる。ルールは自由に変更できる

運勢診断

このモードではツキを計る運勢診断のモードも用意されている。いくつかの設問に答えて運勢を診断する。キミの運勢はどうかな?

こんな結果になりました。キミはツイているのかな?

キミの運勢も占ってくれる。いくつかの設問に答えよう

プロモード

プロの公式対局ルールにのっとった対局が楽しめるモードだ。このモードではチャレンジ対局、フリー対局、雀風分析の3タイプのゲームが用意されている。チャレンジ対局は3つのプロ雀士の大会に挑戦し、フリー対局はプロ雀士の大会のようなルールで対局できて、雀風分析ではキミの打ち筋をコンピュータが細かく分析してくれるのだ。

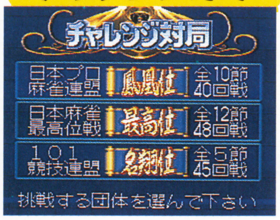
雀風分析

どんな打ち筋かを分析する

フリー対局

好きな相手と対戦するモード

チャレンジ対局

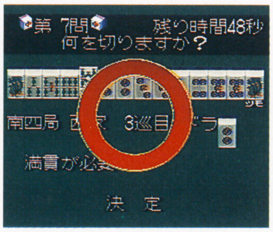


プロの試合に挑戦するモード

クイズモード

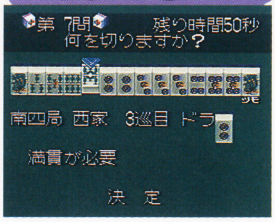
麻雀に関するいろいろなクイズが楽しめるモードだ。前作からさらに増えた6つのジャンルに挑戦する。中にはかなりマニアックな問題も含まれているので、全問正解をするのはなかなか大変だ。キミはどれだけ点数を取れるかな。

全20問の成績はどうだったかな



キミの出した答えに対して、○、×、△で正解を示すのだ

何切る?

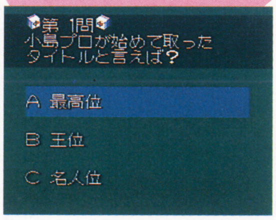


どの牌を切るのか考えよう

ノンフィクション

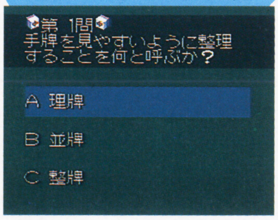
いろいろなジャンルから出題

プロデータ



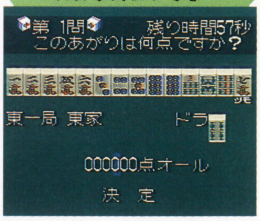
プライベートなことも出題

ルール&用語



基本的なことが問題に出る

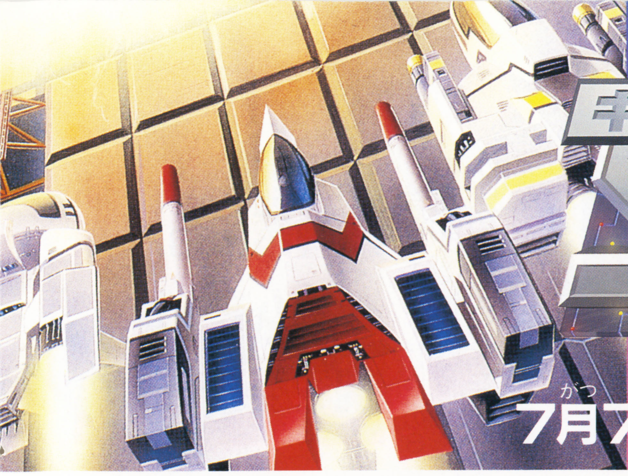
点数計算



この役の点数を計算しよう

何待ち?

どれがくればテンパイかな?



懐かしい名作が帰ってきた!!

キャラバン SHOOTING COLLECTION

シューティングコレクション

7月7日発売予定 ハドソン 6800円 消費税別

カセット 4M シューティング

3本のゲームがまとめて1本で楽しめるぞ!!

ファミコンが全盛だった頃、毎年のようにシューティングゲームの全国大会が行われていた。これらのゲームを1本にまとめて、スーパーファミコンで復刻したのがこの『キャラバンSHOOTING COLLECTION』だ。あの頃燃えたキミももう一度チャレンジしてみよう。

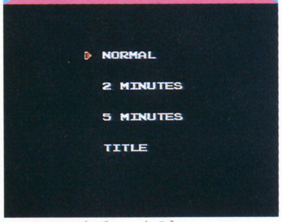
これでまた得点を競い合おう

ファミコンの名作3本が1本に収録されているのだ

グラフィックまで忠実に再現

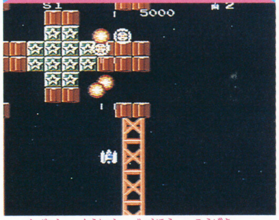
今回はハドソンが1985年から87年にかけてキャラバンで使用した、『スターフォース』、『スターソルジャー』、『ヘクター'87』の3本が収録されている。どれもファミコン版を忠実に再現していて、ファミコン版をプレイしているような気分になれる。画面構成や色使いなど、まったく変わっていないぞ。

ゲームモード



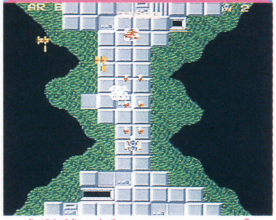
タイム設定が可能のものも

画面構成



地上と空中の両方を攻撃する

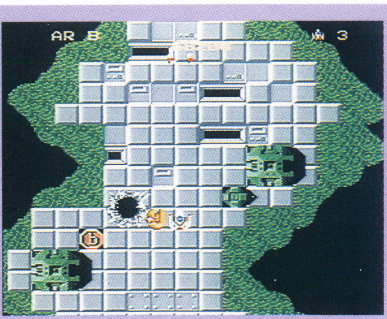
縦方向スクロール



基本的に縦スクロールが続く

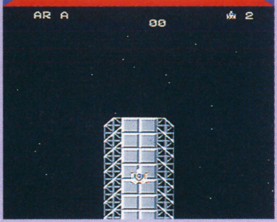
1985年 スターフォース

1985年、初の全国キャラバン大会で使用したのがこの『スターフォース』だ。高橋名人や毛利名人が登場し、全国を巡回していった。エリアの最後に大ボスが登場したり、謎の仕掛けなど、その後のスタンダードとなる作品だ。



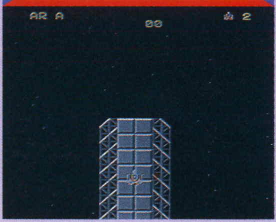
地上のキャラも倒していこう

今回の画面



そのままスーファミに移植

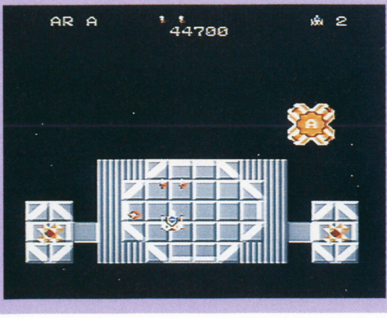
ファミコン版



もう10年も前のゲームなのだ

隠れキャラをさがせ

地上の何もないところを撃っていると、隠れたパネルを見つけることがある。さらに撃って破壊すると、ボーナス得点が入るのだ。1つのエリアにいくつも隠されていて、どれだけ破壊されたかによって得られるポイントも異なっている。高得点を狙おう。

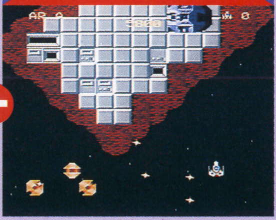


たくさん見つけて得点アップだ

隠れキャラが出現

マークが出現したのだ

ここを撃つと

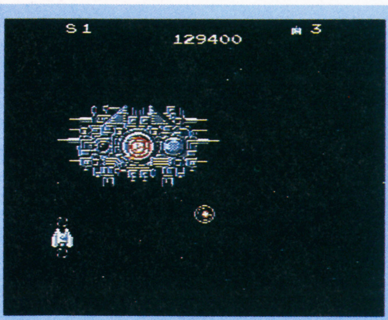


何もない地上を撃ってみると

©HUDSON SOFT／TECMO

1986年 スターソルジャー

1986年、第2回全国キャラバン大会で使用したのがこの『スターソルジャー』だ。前回を上回る規模で開催され、チャンピオンのプロフィールなどが雑誌に載るようになった。前作の設定を受け継ぎ、さらに進化したゲームだ。

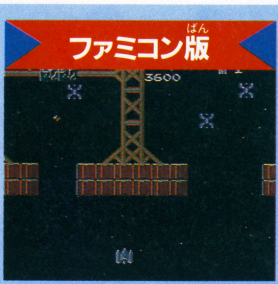


ボスのスターブレインもいるぞ

今回の画面

ファミコン版と違いはない

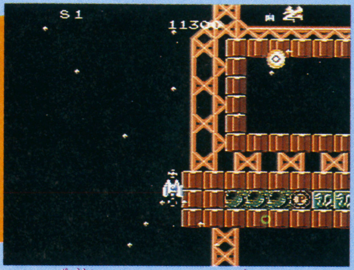
ファミコン版


9年前に登場した名作ゲーム

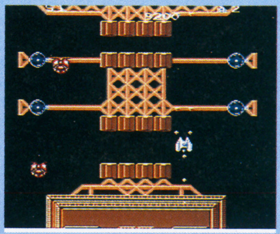
パワーアップも可能

このゲームの自機であるシーザーは、パワーカプセルを取るごとに3段階でパワーアップしていく。最強の状態になるとBGMも変わり、5方向へ撃てるようになる。パワーアップは敵から撃たれるまで続き、この5方向へ撃てる状態でないと高得点を上げることのできない敵もいるのだ。

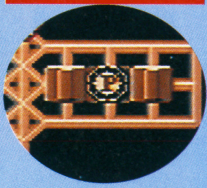
5方向に連射!!



この状態になるとBGMも変わるのだ


自機は3段階でパワーアップする。後方にも撃てるのだ

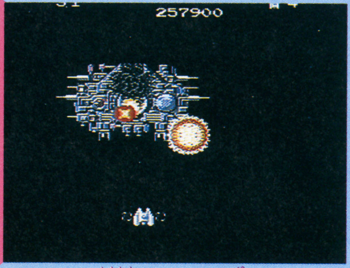
これを取ろう


このパワーカプセルでパワーアップする

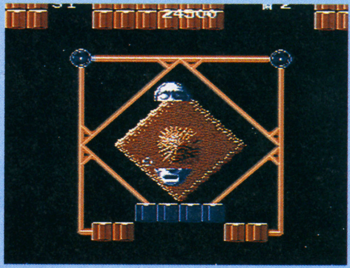
2分モードが熱い

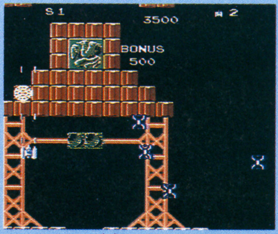
このゲームは、前作よりもさらに複雑になっていて、うまく敵を倒していかないと高得点は得られない。また、連射の技術も重要で、すばやく撃って倒さなければならない敵も多数出現する。

どこまで伸ばせるか?



キミは2分間でどれだけ出せるかな?


このキャラを倒すと高得点になるぞ



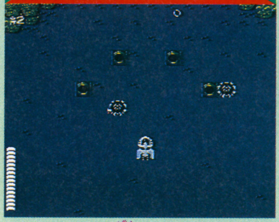
ステージ上にはあちこちに隠れキャラがいるので見つけよう

1987年 ヘクター'87

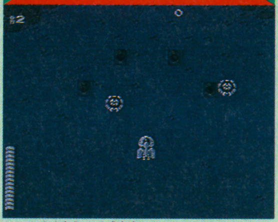
1987年、第3回全国キャラバン大会で使用したのがこの『ヘクター'87』だ。このゲームでは縦スクロールと横スクロールのステージが交互に出現するようになり、対空砲と対地砲を使い分けて進む技術も必要となった。

横スクロール面も登場したのだ

今回の画面


ファミコン版そのままなのだ

ファミコン版

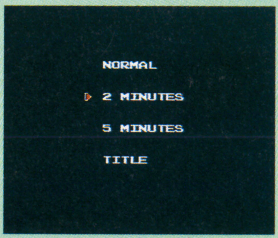

8年前に登場したゲームだ

タイム選択も可能

キャラバン大会では2分間や5分間でのスコアを競ったが、これに合わせた時間だけプレイできるモードも入った。キャラバン大会を目指す人用に、便利なモードを装備していたのも忠実移植。

時間になると自動的に終了する

2分間モードに挑戦。がんばって!



キャラバン大会と同じように2分間と5分間でプレイできる

各フロアに置かれた、オリジナル台を打ち止めろ!!

7月7日発売 カロッツェリア ジャパン 9800円 消費税別

カセット	8M
パスワードコンティニュー	
パチンコ	

2つのモードで機種の特徴を知れ!

このゲームは何と、パチンコをオリンピック競技種目にしてしまった…。

その出場権を得るための「オリンピックモード」や、台を研究するための「攻略モード」で打ちまくる!!

⬆それぞれに特徴のある台が選べる

⬆なんとパチンコがオリンピックに?

⬆いきなり栄光をめざすのか、それとも1台ずつ打っていくか

支配人による課題をクリアせよ!

全5フロアを制覇する「オリンピックモード」では、各階に「5台を打ち止めにする」などの課題を出したり、釘の名前など、パチンコの知識を聞く支配人がいる。各階の課題を次々と突破していこう。

支配人に負けるな!

⬆階によって支配人の課題は違うぞ!

初心者でもしっかり打てる!

「玉がすぐなくなる」という人は、「おせっかい機能」をONにしよう。すると、機種ごとに色々なアドバイスが出るぞ!

⬆アドバイスを見れば完璧だ

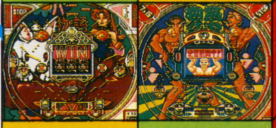
1~5階の全12台を公開するぞ!!

パチンコは全部で12機種。文字が回転するドラム物やデジパチ、地道に稼ぐ羽根モノがある。パチスロもあるぞ!

- 5F ここまで来たら、ネバリあるのみ
- 4F 爆発力のある台が多いぞ!
- 3F パチスロ2種類が待っている
- 2F 玉が少ないときは羽根モノで
- 1F まずはここでじっくりと打つ!

5F

THEバニー物語S	筋肉物語5
バニーに見とれすぎるな	当たりはずれの波が大きい

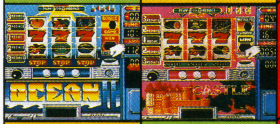


4F

麻雀娘物語ピンピン	ハイパーミスティック	サタンナイトSP	スーパーダービー万馬券
連チャンの確率が23%だ	赤7で当たると大チャンス	大当たりの出やすさ3種類	225分の1の確率で当たる

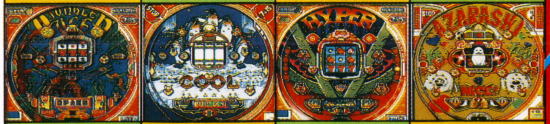
3F

オーシャン	キャッスル
よく当たるが大ハマリ有り	ボーナスでコインが2000枚



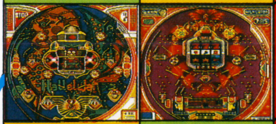
2F

ジャングルクイーン	COOLストーリーペンちゃんEX	ハイパービクトリーSP	アザラシラッキー君
7以外の当たりがラッキー	全機種最高の連チャン率だ	45通りの大当たりがある	大当たりは17分の1の確率



1F

ハレルヤシューターZ	スーパーエンプレス
中央の人の口に玉をいれる	数多くのリーチで興奮



©CARROZZERIA JAPAN

スーパーファミコン

実戦! 実在する6台の名機を大研究!

パチスロ攻略シミュレーションゲーム

パチスロ必勝法! Classic

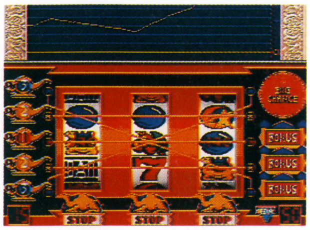
7月7日発売予定 サミー工業 9500円 消費税別

カセット 8M+64KRAM バッテリーバックアップ パチスロ

実戦で勝つための パチスロシミュレーション7

『実戦パチスロ必勝法クラシック』ではパチスロファンの要望に応え、ほとんど市場から姿を消した6台をスーパーファミコンで復活させた。

今回からスロットの操作をコンピュータまかせにする、「オート目押し」を搭載、より一層台攻略を重視した作りになった。なお、本文中は「アラジン」を中心に紹介する。



⬆時にはスモールグラフを出して、流れを見ながらのプレイもいい

⬇交換率もついたステータス画面。収支がチェックできるのはうれしい限り

⬆ニイガタ電子2－2号機、アラジン。活躍時はホールの人気者だった

豊富な設定で初心者もフォロー7

プレイするすべての人がパチスロの攻略に専念できるよう、ゲームモードは2つとシンプルにまとめられている。

オプションモード

スロット操作は用意されたリール回転始動・停止パターン以外にも、「フリー」としてプレイヤーの好みどおりにボタン配列を指定できる。

⬆複数の操作を一つにまとめ、片手でのプレイだってできる

攻略モード

台のボーナス確率、出玉設定を決定したら、精根尽きはてるまでリールを回せ。リールの回転速度や停止時のスベリも気分に応じて変更可能。

⬇ノーマル、高確率、超高確率と3つのモードに切り換えられる。これは高確率

⬆リールが回ってさえいなければいつでも台の内部設定が可能

ほかにもこんな台が

「アラジン」のほかに収録されている5台を紹介。ボーナスルールももちろん異なるので、全機種制覇は大変だ。

ナイアガラPIIα

サミー工業1.5号機。特殊な役決定法を用いている

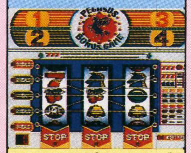
ビッグパルサー

山佐2－2号機。比較的安定した出玉率で遊びやすい

ウィンクル

高砂電器の2号機。ボーナスゲームを外してもチャンスが

ニューペガサス



パル工業の1.5号機。「吸い込み方式」を採用している

ニュースターダストII

オリンピア1.5号機。7よりもSUPERを揃えたい

ボーナスのチャンスは自分で呼び込む

パチスロの勝利法に、高速回転するリールのなかの一つの絵柄を狙って止める、目押しと呼ばれる技術がある。常勝を狙っていくなら、ぜひマスターしたいところ。実物と同様リールの切れ目を目印にするとタイミングがつかみやすいぞ。まずは目で捕えられる範囲から練習していこう。

ビンゴォ!

⬆リールはコンピュータによって制御されているから、目押しも絶対じゃない

まずはこのへんから

⬆リールの配列を覚え、慣れることから始めよう。あまり慣れすぎるのも困りものだから注意してね

©SAMMY／YAMASA／OLYMPIA／PAL／TAKASAGO

モグモグGOMBO（ゴンボ）

13色対応（しょくたいおう）

料理で世界を平和にするグルメ・RPG

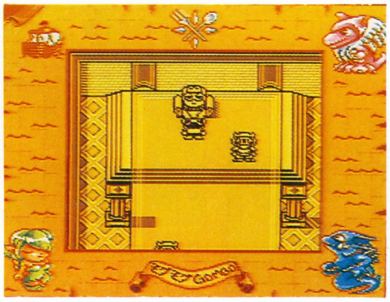
遥かなる超料理伝説

6月16日発売予定 バンダイ 4800円 消費税込

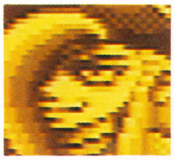
1人用 2M+64KRAM バッテリーバックアップ ロールプレイング

料理の知識で海賊を退治せよ

人気料理バラエティTV番組の『モグモグGOMBO』がRPGになった。海賊ネモにさらわれた母親を救い出すため、主人公であるモギーがその仲間たちとともに旅立っていくというストーリーだ。



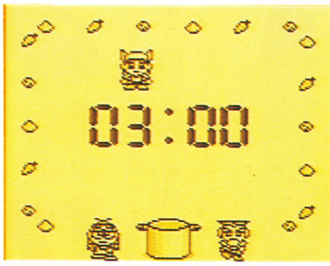
モギーは母親を助けるため7つのクエストをクリアしていく



これがモギーの母親をさらっていった海賊キャプテンのネモだ

本当の料理を作るのに役立つ

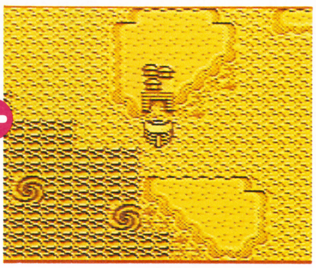
このゲームには「クッキングタイマーモード」というのがついている。ゲームとは無関係だが、ゲーム中で料理の作り方を学んだら実際の料理を作るのに役立てよう。



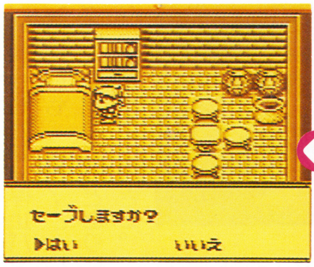
見ているだけでも楽しめるモードだ

船で世界各地を移動してまわる

マップ画面では常に船で移動するようになっている。船は移動手段のほかに、ゲームのセーブを行うモギーの部屋があったり、調理をするキッチンがあったりと、冒険をするのにはかかせない。



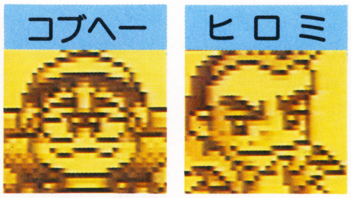
モギーは最初から船を持っている



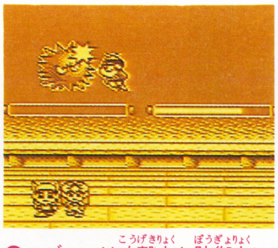
Ⓐボタンを押すと船の中に入れる

戦闘はパーティの中から1人を選ぶ

戦闘は最大5人のパーティから1人を選んで戦う。選んだらオートバトルなので、どちらかのHPがなくなるまで戦い続ける。もちろん、途中で入れ換えも可能。主人公はあまり強くないので、コブヘーや精霊に戦ってもらおう。

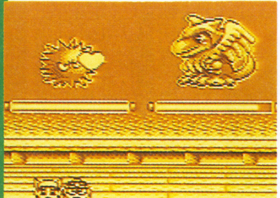


番組の司会でおなじみのヒロミとコブヘーも、情報をくれたり、パーティに加わってくれたりと大活躍



コブヘーは攻撃力と防御力にすぐれているキャラだ

祈りの風！



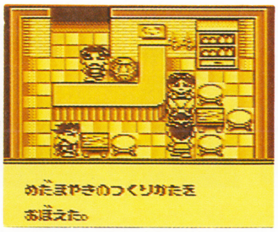
精霊が戦闘中にスパイスを食べると魔法を使うことができる

料理を学ぶことがクリアへの近道

このゲームの最大の特徴は料理を作るということだ。作った料理はイベントをクリアするのに必要なほか、戦闘で体力を回復することもできる。

料理を教わる

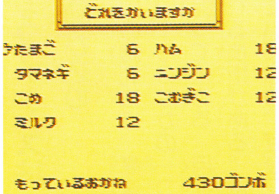
モギーは、最初なんの料理も覚えていないので各地の料理人から教わろう。ただ、料理人と対決するなどしなくては教えてもらえない。



モギーが最初に覚える料理は母親から教えてもらえる

食材を集める

料理を教えてもらったら食材を集めよう。基本的には食材は町のよろず屋で買うのだが、モンスターを倒したあとにも手に入れられる。



戦闘中にこまらないためにも食材は切らさないようにしよう

©NTV／BANDAI／IVS.

切手でタイムトラベル

こんな時に、こんな切手があれば便利！今回は、そんな切手の歴史を見てみよう。

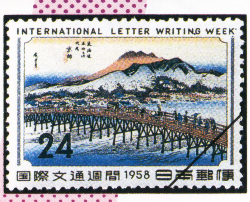
手紙は心を伝えあうもの。だから、切手にも内容や目的に合った、いろいろな種類があるんだ。切手の歴史をたどると、手紙の上手な出し方だって見えてくるよ。

郵便局

1935 最初の年賀切手発行

新年の喜びをみんなで伝えあう習慣が、切手の世界にも取り入れられた。
1935年12月1日発行
年賀切手〈富士山〉

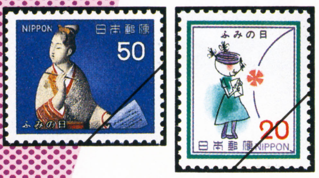
1958 国際文通週間切手の発行がはじまる



毎年10月９日を中心とする1週間が、1957年に世界中で手紙を書く週間と定められ、翌年から毎年切手が発行されている。
1958年10月５日発行
国際文通週間切手
安藤広重画〈京師〉

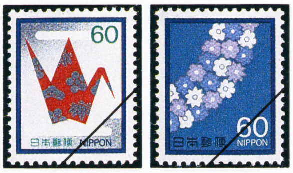
1979 ふみの日切手の発行がはじまる

毎月23日が、手紙を書いて心を伝える日「ふみの日」として制定され、毎年7月(文月)23日に切手が発行されるようになった。
1979年７月23日発行
ふみの日切手
左:〈ふみ書く博多人形〉
右:〈ふみと少女〉



1982 慶弔切手の発行がはじまる

お祝いやお悔やみの時に使われる切手。手紙の内容に合った切手が多く発行されるようになった。



1982年８月23日発行　慶弔切手
左:〈折鶴〉 右:〈花輪〉

※今年の４月25日に新デザインの慶弔切手が発行された。

1989 ふるさと切手の発行がスタート

全国のふるさとの風物をデザインして、遠くの人に伝える、好評のシリーズ。
1989年４月１日発行　ふるさと切手 長野版〈お猿の温泉〉

1995

誕生日のお祝いや季節のご挨拶にぴったりの、君の気持ちが伝わる楽しい切手だよ。メッセージシール付き。グリーティングは「ご挨拶」の意味。6月1日発行!

シールを貼るように使える、便利な切手だよ。

手紙を書くことがもっと楽しくなる、初めての『グリーティング切手』がでるよ！

使用済みの切手を上手にはがそう。

きっと、お家にいっぱいあるはずだよ！

ワクワク切手塾 ●レッスン2●

方法はとてもカンタン。まずは水、洗面器、ハサミ、ピンセットを用意しよう。

①切手のまわりを２cmくらい残して切り取る。
②水を入れた洗面器に浸す。お湯は使わないこと。
③はがれたら、別の洗面器に移してすすぐ。
④次にワラ半紙などにのせ、水気を切る。
⑤ワラ半紙にはさみ、本などを乗せてシワを取る。

……ほかにもある！今月の新切手……

左:〈金沢城石川門〉国の重要文化財。隣には兼六園がある。
右:〈足摺岬〉見事な景観は、高知県の観光地として有名。
※共に6月1日発行のふるさと切手。

THE GAME OF
LIFE
人生ゲーム®
¥4,660(税別)
6月23日発売

人生はいろいろあるから面白い。

- ●ルールは簡単。ボードゲームの楽しさそのまま。
- ●1台で4人までの同時プレイが可能!
- ●豊富なイベントあり。SGB完全対応!!

銭田家の将来はきみの将来だ。もう一つの人生を"人生ゲーム"で遊べ。

ゲームボーイ用ソフト
Nintendo GAME BOY
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
ゲームボーイは任天堂の商標です。

TAKARA
タカラの商品はおもちゃ券で。
青戸本店/〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16

©1960 LINK RESEARCH CORP. ©1995 MILTON BRADLEY COMPANY. ©TAKARA CO.,LTD.1995.

発売直前のソフト情報トピックスプレゼントがいっぱい！

FAMIMAGA DATA BOX

ファミマガ　データボックス

新作ゲームリリース予報

発売直前の新作ソフトをズラリと並べて紹介！

前号のリリース予報で泣いていたキミ!! 今号で復活だ!! と言いたいところだが…

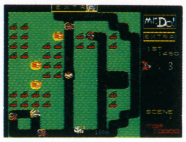
期待はずれは言いっこなしよ♥

前号のリリース予定を読んで、悲しみにくれていたあなた。もう、涙をおふきなさいな。今号ではなんとか、12本のソフトが発売予定になりましたのよ。おススメは、やっぱり『夜光虫』かしら。今流行りのマルチシナリオアドベンチャーなの。だけど、他のソフトは？　ときかれると、ちょっと困っちゃうのよね。それぞれ特徴はあるんだけど、今一つパワー不足。また悲しくなってきちゃったかしら…。

SFC Mr. Do！
イマジニア

●アクション

6月23日発売予定
5980円（別）

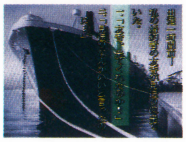


13年前のアーケードゲームがＳＦＣに登場。画面内のチェリーを全部取る、もしくは敵を全滅させることで面クリアになるアクション。

SFC 夜光虫
アテナ

●アドベンチャー

6月16日発売予定
10800円（別）



選択肢を選ぶことで、いくつものストーリーを楽しむことができるマルチシナリオアドベンチャー。貨物船を舞台に殺人事件が起きる。

SFC 実戦競艇
イマジニア

●競艇

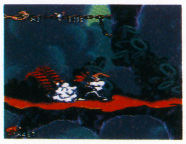
6月23日発売予定
10800円（別）

社団法人全国モーターボート競争会連合会が協力した本格競艇シミュレーション。選手を育てるモードと、レース予想のモードがある。

SFC アースワーム・ジム
タカラ

●アクション

6月23日発売予定
9800円（別）



アメリカで大人気を得たアクション。ミミズの“ジム”が王女を助けるため、ムチと銃を使って敵を倒しながらステージを進んでいく。

SFC Pマン
ケムコ

●アクション

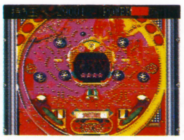
6月23日発売予定
9200円（別）

越冬用の食料を集めるため、原始人“サム”が数々の仕掛けがあるステージをクリアし、隠されている食料を見つけ出すアクション。

SFC 西陣パチンコ物語
ケイエスエス

●パチンコ

6月23日発売予定
10800円（別）

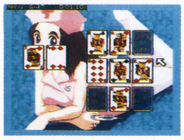


実在の西陣の台を、5機種集めたパチンコゲーム。パチンコ全国大会優勝が目的のストーリーモードに、台の研究・攻略モードがある。

SFC トランプアイランド
パック・イン・ビデオ

●カードゲーム

6月23日発売予定
8900円（別）

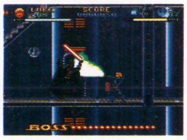


ポーカーやゴルフなど、全12種類ものトランプゲームがプレイできる。1人用の他、得点やタイムを競える3種類のVSモードあり。

SFC スーパー・スターウォーズ ジェダイの復讐
ビクターエンタテインメント

●アクション

6月23日発売予定
10800円（別）



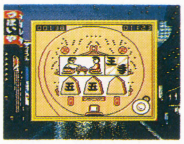
映画を題材にしたアクションゲームシリーズ完結編。宿敵ダース・ベーダや悪の皇帝との対決など、映画同様迫力ある戦闘が楽しめる。

©Athena・Earthworm Jim™／Shiny Entertainment, Inc.™ All Rights Reserved.／TAKARA・IMAGINEER CO.,LTD.・Lucasfilm Ltd. and Lucas Arts Entertainment Company. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Return' of the Jedi, Super Return of the Jedi are trademarks of Lucasfilm Ltd.・TAKAMI AKAI／BEAM INTERNATIONAL P／L M.TSUDA CO.,LTD.／PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.・NISHIJIN／KSS・KEMCO／TITUS・IMAGINEER CO., Ltd.／UNIVERSAL CO., Ltd.

GB 13色対応 パチンコ物語外伝
ケイエスエス

●パチンコ

6月23日 発売予定 5980円（別）

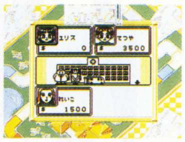


大阪を舞台に、パチンコ店を経営するユニークなパチンコゲーム。所持金500万円を元手にライバル店の売り上げを越えるのが目的。

GB 13色対応 人生ゲーム
タカラ

●ボードゲーム

6月23日 発売予定 4669円（別）

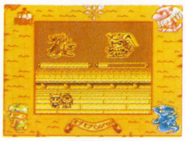


ルーレットを回して駒を進める、双六型のボードゲーム。止まったマス目の指示（金儲けや結婚など）に従って進み、億万長者を目指す。

GB 13色対応 モグモグGOMBO
バンダイ

●ロールプレイング

6月16日 発売予定 4800円（込）

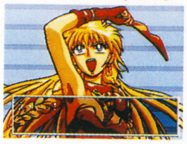


子供が料理を作るTV番組をもとにしたRPG。母を探す旅の途中に、料理を作るイベントなどをクリアして一流の料理人に成長する。

SFC プリンセス・ミネルバ
ビック東海

●ロールプレイング

6月23日 発売予定 9900円（別）



PCエンジンで人気のゲームが、SFCに登場。おてんばでワガママな〝ミネルバ〟が真の王女になるための苦難を乗り越えるRPG。

メーカー最新情報!!

欲ばりなキミも、貴重な情報と豊富なプレゼントに大満足だ！

カプコン
カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館へご招待

海よりも、山よりも国技館にGO!!

今年も腕がなるぜ！　さあ、毎年恒例、夏のビッグイベント「カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館」が開催されるぞ。ゲーム大会ソフトは、プレイステーション『ヴァンパイア』。また、今年は昨年までとは内容が変わり、ゲーム大会以外に新作ゲームソフトの展示や体験プレイ、コスプレコンテストなど催しものがいっぱい。たっぷり楽しめるぞ。このイベントに、読者5000名をご招待!!　詳しくは左の表を見て。

カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館応募要項

期日：'95年8月10日
会場：東京両国国技館
応募方法：往復ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入の上、あて先へ応募。プレイステーション『ヴァンパイア』のゲーム大会の参加を希望の人は〝ヴァンパイア参加希望〟と必ず書いてね。また、コスプレコンテストに参加を希望の人は、封書にて写真（全身、上半身各1枚）を同封の上あて先へ郵送。写真のない人は、往復ハガキに〝コスプレ参加希望〟と明記し、応募しよう。
※返信ハガキの表面に、自分の郵便番号・住所・氏名を必ず明記してね。
あて先：〒104 東京都中央区京橋郵便局私書箱11号「カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館」係
締め切り：'95年7月7日（金）当日消印有効
問い合わせ：カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館事務局
Tel．03(3497)0736（営業時間／10：00～17：00 休日／土・日・祝）

前回のイベント風景だ!!

こちらも前回。『ストII』で対戦

今回は『ヴァンパイア』

ヒューマン
『スーパーファイヤープロレスリング クイーンズスペシャル』TV放映

SUPER FIRE PROWRESTLING Queen's Special

激戦

ヒューマンから6月30日発売予定のSFCソフト『スーパーファイヤープロレスリングクイーンズスペシャル』。このゲームに実名で登場している女子プロレスラーの井上京子・貴子、下田、三田、山田、堀田ら6人によるゲーム大会が、テレビ東京毎週水曜日放映「週刊TVプロレス　テイキング　パンプ」で観戦できるぞ。2組目の2回戦と決勝がこれから控えているが、普段と違う姿が観れておもしろいぞぉ。

彼女たちの直筆サイン色紙を1名に!!　希望者はP75を見て。

井上京子（左）と井上貴子（右）

楽しげにプレイする山田敏代

これがゲーム中での彼女たち

6人の直筆サイン入り

©舞阪　洸／石田　走／RED／Riverhill Soft／VIC TOKAI・IVS／NTV／BANDAI・LINK RESEARCH CORP.／MILTON BRADLEY COMPANY.／TAKARA CO.,LTD.・KSS・CAPCOM・HUMAN／ALL JAPAN WOMEN'S PROWRESTLING

FAMIMAGA JOURNAL

実用的なプレゼントから、夏が楽しみなコンサート、映画などの情報がどっさりこ!!

最近すこぉ〜し、おとなし気味な隣のソフトリリース情報。キミの欲求不満は、ジャーナルが解消してしんぜよう。

トピック　第9回ファミリークラシックコンサート開催

今年もやってきましたこの季節。『ドラクエ』音楽でおなじみの、すぎやまこういち氏指揮による、コンサート「第9回ファミリークラシックコンサート〜ドラゴンクエストの世界〜」。演奏はもちろん東京交響楽団で本格的な音楽が楽しめるんだ。だからといって、堅苦しさはなく、すぎやま氏の明るい人柄のおかげか、和やかな雰囲気でプログラムは進んでいくぞ。『ドラクエVI』の発売が未定のままで、やきもきしているファンの方々、コンサートで音楽の世界から今までの『ドラクエ』をおさらいしてみては。詳しくは下の表を参照してね。

➡優雅にタクトを振るすぎやま氏

⬆ファンとのふれあいも

第9回ファミリークラシックコンサート〜ドラゴンクエストの世界〜

日時：'95年8月12日(土)17時開場、18時開演
場所：渋谷公会堂
　渋谷区宇田川町1－1　Tel03(3463)5001
料金：S席　4000円　A席　3500円
チケット販売：チケットぴあ　Tel03(5237)9990
　チケット・セゾン　Tel03(5990)9990
問い合わせ：FCC事務局　Tel03(3446)7762(月〜金曜日・11時〜19時)

トピック　ゲームノベライズ『ストII』シリーズ刊行

TVアニメや実写版映画、ゲームもGB版で発売予定になっているなど、とどまるところ知らずの『ストリートファイターII』。今度は、小説になって登場したんだ。特徴あるキャラがたくさんいるゲームだけに、『ストII』をどんなふうに料理しているか気になるところだよね。下に、ちょっぴりストーリーを紹介しているのでチェックしてみてね! どちらもワニブックスから820円で発売中。

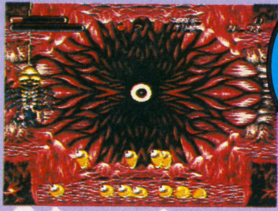
これからも、『ストII』だけでなく、人気ゲームをもとにした小説を続々刊行する予定。お楽しみに!!

STREET FIGHTERII SAGA〈昇龍激闘篇〉：'87年10月タイ北部の町でサガットとリュウが好敵手として出会う。それから4年後、巨大麻薬組織シャドルーが暗躍する武術大会で、リュウや春麗が謎の男ベガを追って激闘。

STREET FIGHTERII キャミィ ヒストリー〈雨の日に拾った子猫①〉：ロンドンの町に、殺人鬼「殴り裂きジャック」が出現。キャミィはシャドルーと関係があるとの情報を受け春麗と捜査を始めるが。

プレゼント　『魔獣王』発売記念プレゼント!!

⬆ゲーム画面はこんな感じに



⬆グロイったらありゃしない!

⬆どれもシンプルでセンスがいい!!

上の写真を見てわかると思うが、キャラはみょーに小さいのに、バックや敵キャラがすんばらしくハデ・グロ・デカイの三拍子!! いったいなんなんだ、このゲームは? と目を見張ったことだろう。これは8月25日にケイエスエスから発売予定となっているSFC版ソフト『魔獣王』。

ふっふっふっ、それだけで驚いてちゃいけないよ。このゲームの内容は、魔王に連れ去られてしまった妻子を助け出すため、自らを魔物に姿を変えて戦うアクションゲームというものなんだ。この"妻子"ってところが泣けるねえ。巷じゃ、主人公は美男美女と相場が決まっているものだが、このゲームの主人公は既婚のうえに子持ちだよ。この世俗的なところがあたしゃ好きだよ。グログロの世界と、現実的なところがミスマッチで、なんともいい味出してるなぁ。この、とっても楽しげなソフトの発売を記念して、ケイエスエスからプレゼントをもらったんだ。

それは、ゲームのイメージと正反対の(こちらもミスマッチを狙ったのか?)白くて爽やかなTシャツとブルゾンに、流行りのシルバー生地のキャップ。これら3つを各1名に。欲しい人は、希望の賞品番号を明記し、P75の左下を参照してハガキを送ろう。

©KSS

プレゼント 新作「ドラクエバトルえんぴつ」プレゼント!!

エニックスから発売の「ドラクエバトルえんぴつ」シリーズに、新作『ドラクエⅣ』の主人公キャラと、なんと！ ボスキャラが登場!! 写真の右から"竜王""ハーゴン""バラモス"。通常の、大きさ1.5倍、生命力2倍、攻撃力6倍。対戦は、バトルえんぴつ3本に対して、ボスえんぴつは1本で行うんだ。写真を見てわかるとおり、こんなにも大きさがちがうよ(縮小比率は同じ)。ハックリヨクう〜！ 勇者負けるな、がんばれー!!

価格は、バトルえんぴつは各300円、ボスえんぴつは各280円で、7月1日に発売予定。

さて、もちろん、これもプレゼントするわよ〜ん。しかも、新シリーズ5つセットで10名に！ 欲しい人は、P75の左下を参照しよう。

こんなに、大きさに差が

プレゼント ベビースターラーメン今・昔版プレゼント!!

5パック150円で発売中

だれもが一度は口にしたことがあるだろうお菓子「ベビースターラーメン」。いつのまにかオレンジ色のパッケージが変わっていて、ちょっぴり悲しかったものだ。しかし、このたび昔のパッケージが復活！ おやつカンパニーからチリ味と5つセットで期間限定発売されたんだ。これを記念し、10名にプレゼントするよ。希望者はあて先のみ次の住所にし、P75を参照して応募してね。

◆〒515-25 三重県一志郡一志町田尻420 ㈱おやつカンパニー『ベビースターラーメンプレゼント』アミマガ係

トピック おちゃめなゴリラのえんぴつ削り登場!!

2300円で発売中 カワイイでしょ？

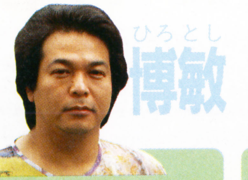
上野動物園の飼育係も知らなかった、こんな事実。こっそり教えてあげよう！ なんと、あの身体のでかいゴリラの好物は、「えんぴつ」だったのだ!! でもこれは、特定のゴリラだけ。それは、河田が危険(!?)にも世に放したゴリラ。お口にえんぴつを入れると、目を光らせて大喜び。口をはぐはぐ動かし、おいしそうに食べるさまはとってもキュートだ。性格は、いたって温厚だから怖がらないで、かわいがってね。

トピック ゲーム業界ウラ話トーク・セッション開催

みんながいつも楽しんでる多くのゲーム。キミの手もとへ行き着くまでに、さまざまなロマンがうまれているんだ(!?)。バグが発生すれば、怒り心頭、「なんだこのクソゲー!!」などとのたまっているやもしれぬが、制作者にとってはソフトは血と汗と涙の結晶。そのへんの詳しい裏話を、7月16日に開催される「ゲーム業界ウラの裏 おもしろトーク・セッション」で聴けちゃうよ。本誌でおなじみの、ゲームデザイナー木村初氏と、こちらもゲームデザイナー本山博敏氏を迎え貴重なお話が披露される。入場無料。ゲーム業界に興味があるやつ必聴だ！

ゲーム業界ウラの裏 おもしろトーク・セッション 開催概要

日時：'95年7月16日(日) 13時〜15時
参加費：無料
会場：東京コンピュータ専門学校
交通手段…JR山の手線・西武新宿線・地下鉄東西線それぞれ「高田馬場駅」より徒歩3分。
申込方法：次のフリーダイヤルにて受付。定員に余裕がある場合は、当日会場での受付も可。
東京コンピュータ専門学校 Tel.0120(033)227(月〜金曜日の9時〜17時20分)



本山博敏

東芝EMI、ビクターエンタテインメントのファミコン、パソコンソフトの開発から、プレステ、サターン、任天堂コンシューマ機種の開発など、ソフト・ハード両面にわたって活躍中。

木村初

「週刊少年ジャンプ」にて"キム皇"のペンネームでファミコン情報ページ連載後、ゲーム制作を開始。「らんま1/2 超技乱舞篇」「ザ・ラストバトル」他、作品多数。

プレゼント 怪しさ爆発!!「超常事件簿」プレゼント

自他ともに認めるオカルトマニアの大槻ケンヂと、オカルトを科学の剣でもってたたっ切る、早稲田大学教授の大槻義彦がタッグを組んで刊行された「超常事件簿」なる本が小学館から刊行された。これは、私たちをときにおかしく、ときに考え深く、真のオカルトというものへ導いてくれるバイブルである。この本の発売直前に大槻ケンヂは「オカルトから今後、手を引く」と語ったそうだ。何が彼の心を変えたのか？ ぜひ、この本を読んで解明して欲しい。そこで、これを5名にプレゼントするぞ。希望者はP75の左下を見てくれ。

1000円で発売中なり

CD VIDEO & BOOK

ステレオドラマ　もっと！ときめきメモリアル JUN.～featuring鏡魅羅～

■キングレコード／6月21日発売／2800円

■CD

第1回～4回のドラマに紐緒結奈と鏡魅羅の歌を収録。エンディングテーマ曲を歌う長沢ゆりかも実名でドラマに登場。

パーフェクトセレクション ドラキュラバトルII

■キングレコード／6月21日発売／3000円

■CD

ハードロックにアレンジされたドラキュラ・シリーズの10曲を収録。アレンジ、サウンドプロデュースに柴田直人を起用。

ぽっぷるメイルパラダイス3

■キングレコード／6月21日発売／2800円

■CD

ラジオ番組の「TARAKO ファルコム ぴーヒャララ」に登場する、ラジオ部分をCD化したものの第1弾。

アニカラ100

■エニックス／発売中／990円

■BOOK

カラオケで人気のアニメソングを100曲掲載。通信カラオケ9社対応の歌番号表に、アニメジャンル別人気順位など実用的なカラオケ本。

魔法陣グルグル TVアニメ版コミックス②

■エニックス／6月23日発売／680円

■BOOK

TVアニメをそのまま再現したフィルムコミックスの第2巻。4話～7話に、1話～3話のあらすじのほか、キャラ紹介にコラムも掲載されている。

ダウンタウンのガキの使いやあらへんで!! 第1巻 幻の傑作漫才全集Part1

■バップ／6月21日発売／3800円

■VIDEO

日本テレビで放映中の大人気番組初期の漫才を、収録。「クイズあしたからフィリピン人」「逆さ言葉クイズ」他、全4本が楽しめる。

プレゼント

「ハイランダー3」試写会ご招待!!

◆武器が日本刀ということで、親近感がわくよね

首を切り落とされないかぎり不老不死でいられるというハイランダーたち。なかでも、最後に生き残った者だけが得られる"究極の力"をめぐり、今まで数々の死闘が繰り広げられてきた。それも今回で完結。「ハイランダー3－超戦士大決戦－」が8月夏休みにロードショー！ 主演は1、2に引き続きクリストファー・ランバート。最終決戦だけあって前の2作を凌ぐパワー＆スケールだ!! この映画の試写会に10組20名を招待するよ。日時は8月4日の18時開場、18時30分開映。場所は東京・科学技術館サイエンスホールだ。このページの左下を見て応募しよう。◆問い合わせ：03（3564）0541 メディアボックス

◆いかにもワルそうな顔!?

◆彼の刀さばきはすばらしい！

◆これはチャンバラと言っていいのだろうか？

◆彼らの見つめる先には何が？

プレゼント希望の方は

ファミマガ・ジャーナル内のプレゼント（記事の中に募集要項があるものはそちらへ送ってね）を希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望賞品名を明記の上、〒105東京都港区東新橋1－1－16 T－Mファミマガ編集部No.13ファミマガジャーナルプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。ファミマガNo.13のプレゼントの締め切りは、6月29日（必着）。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は当選発表後1～2カ月かかる場合もありますので、ご了承下さい。

No.9.10 読者プレゼント発表

プリンセス・ミネルバ
北海道／後藤圭一　群馬／山田旭　埼玉／腰塚雅治　東京／渡辺俊介　新潟／植野英行　大阪／前田和孝　広島／麻生浩史　徳島／朝景貴則　福岡／宮園弘　佐賀／市丸昭徳

シムシティ2000
茨城／阿部一直　千葉／卜蔵和健　東京／土田敦史　神奈川／平良竜太　長野／久保村汐里　大阪／汐田隆史　兵庫／儀間哲仁　奈良／梅津成希　高知／三木崇　福岡／古谷省二

バトルタイクーン
北海道／大谷康輔　茨城／師岡知恵子　千葉／岡田広之　愛知／塚崎隆　三重／井尻督大　大阪／伊藤研二　兵庫／上村亮介　福岡／松尾秀樹　香川／大西高幸　宮崎／黒木勝利

スターゲイト
北海道／谷口高義　千葉／椎名輝明　東京／斎藤生匡　新潟／西片竜馬　石川／小野森一寛　京都／石田和正　大阪／金沢伸雄　奈良／竹中龍馬　香川／冨塚崇貴　福岡／伊藤昇

シンジケート
北海道／吉村英樹　東京／寺田一喜　岐阜／福田匡伯　滋賀／森浩治　大阪／河辻智司　兵庫／加藤剛　山口／吉岡利生　香川／森本裕之　福岡／樋渡和美　沖縄／島田直彦

スーパー競馬2
栃木／高木直人　神奈川／福元浩晃　山梨／内藤裕貴　石川／池田潤　三重／増田智也　大阪／副田恭史　兵庫／松下正一　奈良／清水純　山口／高末泰伸　鹿児島／児浦彰

ウォーロック
福島／関口健二　栃木／根本広之　埼玉／高橋大介　神奈川／若生政幸　滋賀／佐々木真　京都／岸田佳久　大阪／川崎留美子　徳島／内田雅也　愛媛／崎山慎　福岡／八ッ繁公平

グール・パトロール
北海道／佐藤敦　群馬／田中慶介　東京／榎田貴弘　神奈川／松本秀一　新潟／高山豊　静岡／左口直幸　大阪／中島研吾　兵庫／久保順義　香川／今岡裕之　長崎／村川宰

スーパーパチンコ大戦
福島／小沼良嗣　東京／田部政順　新潟／塚田英一　長野／高野利彦　愛知／伊藤嘉朗　岐阜／遠渡智之　和歌山／三宅誠悟　広島／上谷和也　香川／川崎誠一郎　熊本／田中浩志

タロットミステリー
宮城／林浩司　千葉／高屋佳代子　富山／桶谷拓也　石川／関沢勇太　鳥取／永見雄作　岡山／橋本康仁　徳島／住岡幸一　愛媛／福本智行　佐賀／岩下健男　熊本／坂口慶幸

スーパートランプコレクション
青森／猪股和雄　宮城／熊谷亮　東京／森光太郎　長野／池内真太郎　富山／河崎克彦　岐阜／岩崎幸雄　滋賀／澤朋則　京都／棚橋慎介　広島／升井学　大分／梅田修義

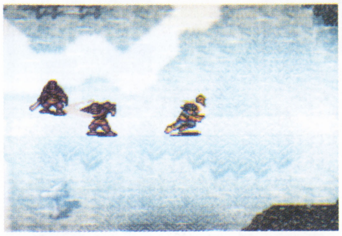
ちびまる子ちゃん まる子デラックス劇場
北海道／土井一剛　埼玉／藤原由貴　神奈川／鈴木八重子　愛知／中村孟志　三重／竹岡喜毅　兵庫／三浦一史　奈良／竹田かおり　岡山／津田春恵　福岡／柴田純平　鹿児島／石崎美帆子

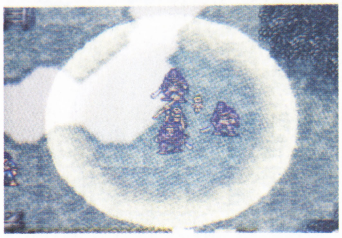
（敬称略）

バウンティ・ソード

BOUNTY SWORD

パイオニアLDCがRPGの概念を変える!
斬新アクティブシミュレーションRPG＝「バウンティ・ソード」





※画面写真は開発中のものです。

常識破りのRPG、ここがポイント

1. ターン制を廃したアクティブリアルタイムバトルが、かつてない戦闘の緊迫感を生む! これはもういままでのシミュレーションRPGじゃない!
2. 戦闘画面とフィールド画面の切り替えなし! 画面を突き抜ける迫力の演出!! 突っ走るキャラクター、疾駆する魔法。
3. 全53面のストーリーがチャレンジするたびに変わる。マルチストーリーマップ採用。毎回違う、何度でもトライできる!

平成7年夏発売予定 価格未定

バウンティ・ウォッチがもらえる!!

「バウンティ・ソード」予約キャンペーン実施中!
先着10,000名様にプレゼント。いますぐ予約を!
乗り遅れるな、新しいRPGは
アクティブ・リアルタイムバトルだ!

いま「バウンティ・ソード」を取り扱い店で予約すると
先着10,000名様に特製腕時計をプレゼントします。

PIONEER LDC パイオニアLDC株式会社

©1995 PIONEER LDC, INC./HEAD QUARTERS

〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6 TEL03(5721)6996

SUPER Famicom

お得な情報を満載して、みんなの悩みを解消する

30秒Q（キュー）速解答

『リジョイス　～アレサ王国の彼方～』から、妖精の森林まで行く方法をチャートで紹介。ここを乗り切れば、ゲームクリアは目前だ！

GAME LIST

- リジョイス ～アレサ王国の彼方～
- クロノ・トリガー
- 川のぬし釣り2
- 第4次スーパーロボット大戦

スーパーファミコン

リジョイス ～アレサ王国の彼方～

Q ネヴェの町から、妖精の森林へ行くにはどうしたらよいのですか？

神奈川県／西村直子クン

A 妖精の森林へ行くには、まずネヴェの町で情報収集をします。次に、ネヴェの町の船着場を川上まで動かして、大マゼラ河（上流）へ行けるようにします。そして、大マゼラ河（上流）と巨人の森林を2回往復すると、怪鳥ドドラが現れて妖精の森林まで連れていってもらえるのです。このように、ネヴェの町から妖精の森林へ行くまでの手順を、左のチャートにまとめたので、これを見ながらゲームを進めてください。また、船着場を動かすときのルートは下のマップに示したので、このとおりに動かしましょう。さらに、狭い道で船着場を動かすときのポイントを説明したので、参照してください。

妖精の森林へ行くまでのフローチャート

ネヴェの町
- 町の人が「町長が呼んでいる」と言いだすまで、町の人全員に話しかける
- 町長の家に行き、町長に話しかける
- ドール、ミルローズと別れる
- 町の外にいる人全員に話しかける
- 船着場を町の川上まで移動させる

↓

大マゼラ河（上流）

↓

巨人の森林

↓

大マゼラ河（上流）
- サンタクロースが現れて、なにかアイテムをプレゼントしてくれる

↓

巨人の森林

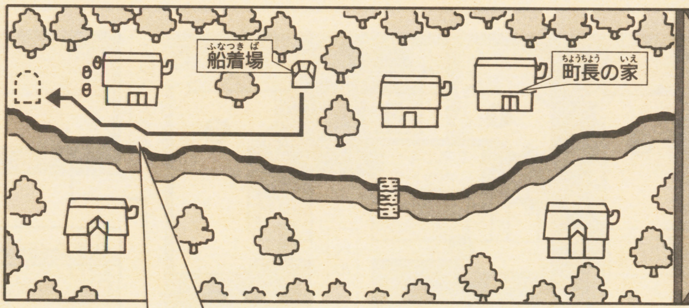
↓

大マゼラ河（上流）
- 怪鳥ドドラが現れて、妖精の森林まで連れていってくれる

↓

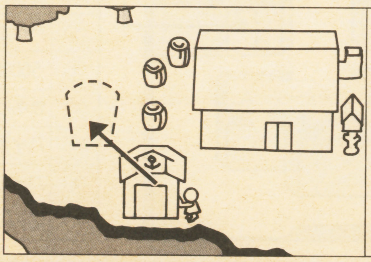
妖精の森林へ！

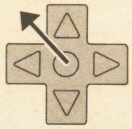
ネヴェの町北部



船着場を動かすときのポイント

船着場は、この矢印のように川上まで押して移動させます。ただし、川上まで移動させる途中に、左のイラストのように道が狭く船着場が引っ掛かるところがあります。このような場合はキャラを船着場の右につけて、十字ボタンの左上を押しましょう。すると、船着場が左上に移動して先に進めるようになりますよ。





キャラを船着場の右につけて、十字ボタンの左上を押します。

スーパーファミコン

クロノ・トリガー

Q ジェノサイドームで2体の人形を入手する方法を教えてください。

山口県／奥島修一クン

A この2体の人形は、ボスキャラのマザーブレーンのところへ行くときに必要になり、入手するためにはジェノサイドームの1階で特定の条件をクリアしなければなりません。2体のうちの1体は壁のスイッチを操作して、エネルギーポッドを使うことで入手できます。また、もう1体はガードマシンの機能を停止させることで入手できます。このように、ジェノサイドームに侵入してから、2体の人形を入手してマザーブレーンを倒すまでの手順を下に示しました。これを参考にして、2体の人形を入手しましょう。なお、この攻略フローチャートにはⒶからⓂまでの記号がついており、ジェノサイドーム1、2階の全体マップと対応しています。この記号を順番に見て、マップのどの場所でどんなイベントが発生するのかを確かめるといいですよ。また、ジェノサイドーム1、2階の全体マップに、アイテムの入手場所やマザーブレーンの倒し方も紹介しているので参照してください。

ジェノサイドームの攻略フローチャート

- Ⓐ ロボをパーティの先頭にし、入口のコンピュータを調べる
- Ⓑ 内部に侵入し、ベルトコンベア上で敵と戦って戦闘に勝つ
- Ⓒ 壁のスイッチを組み合わせる（詳細は「ジェノサイドーム1階全体マップ」を参照）
- Ⓓ エネルギーポッドⅠに入ってエネルギーを帯びてから、エネルギーポッドⅡに入る（Ⓔへ通じる扉が開く）
- Ⓔ 中に入って人形を入手する
- Ⓕ 2階でエレベーターBに乗ってここへ降りてくる
- Ⓖ 壁のスイッチを押し、ベルトコンベアの進行を逆にする

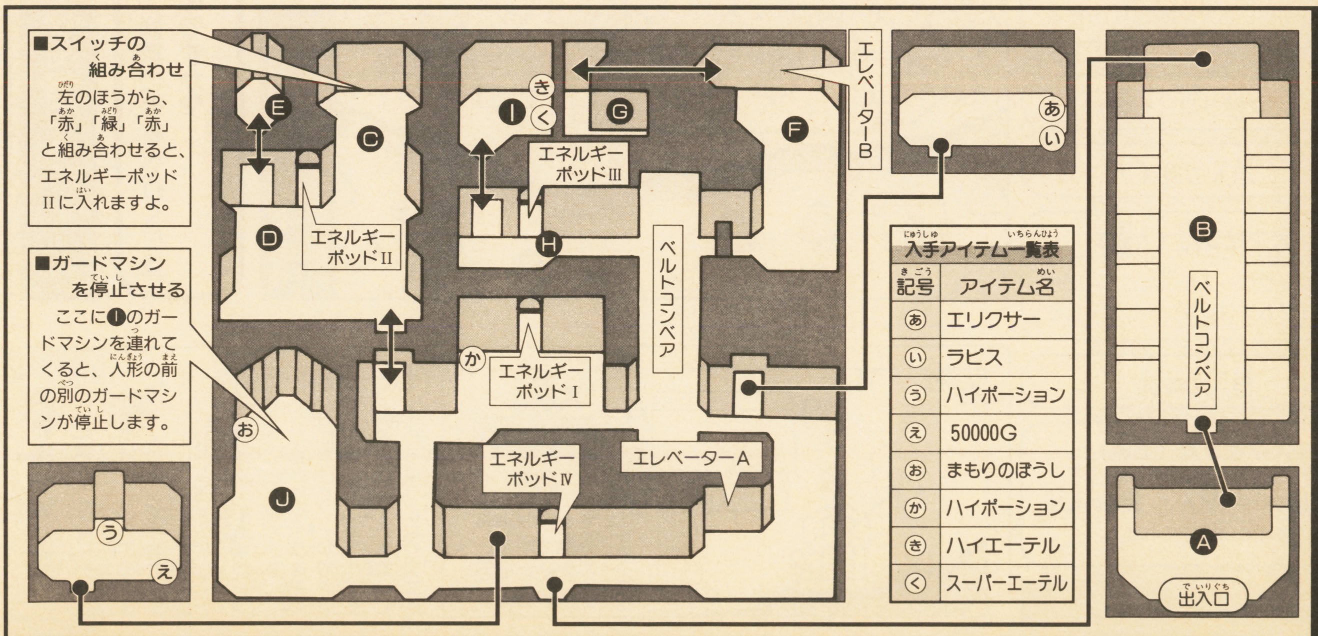
→ Ⓗへ

- Ⓗ エネルギーポッドⅠに入ってエネルギーを帯びてから、エネルギーポッドⅢに入る（Ⓘへ通じる扉が開く）
- Ⓘ 中にいるガードマシンを調べる（ガードマシンがあとについてくる）
- Ⓙ Ⓘのガードマシンをここまでおびきよせれば、奥の人形を入手できる（詳細は「ジェノサイドーム1階全体マップ」参照）
- Ⓚ アトロポス145と戦って、戦闘に勝つ
- Ⓛ 人形を使って扉を開ける（詳細は「ジェノサイドーム2階全体マップ」を参照）
- Ⓜ ボスのマザーブレーンと戦って戦闘に勝つ（戦闘終了後にテラパワーアームとクライシスアームを入手）

ジェノサイドームを封鎖する

A.D.2300年の全体マップ

ジェノサイドーム1階全体マップ

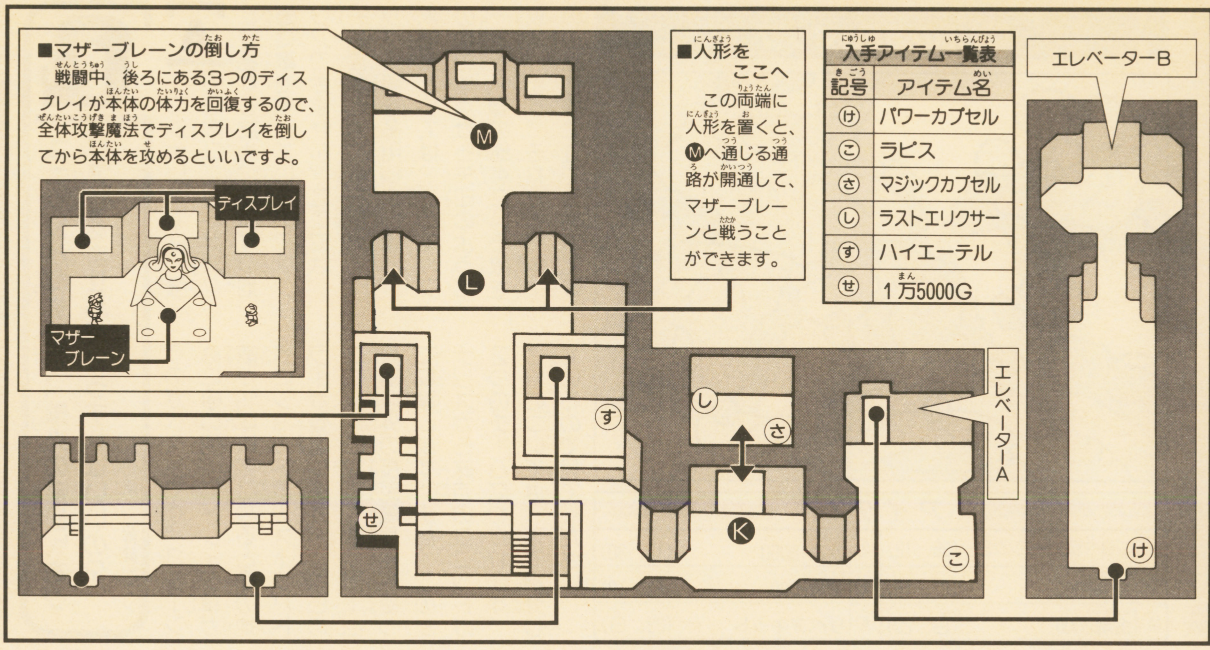


入手アイテム一覧表

記号	アイテム名
あ	エリクサー
い	ラピス
う	ハイポーション
え	50000G
お	まもりのほうし
か	ハイポーション
き	ハイエーテル
く	スーパーエーテル

注・マップどうしを結ぶ線は通路のつながりを、矢印は通り抜けできる方向を示しています。また、あ〜くはアイテムの位置を表し、入手アイテム一覧表と対応。エレベーターは同じ記号どうしでつながっています。

ジェノサイドーム2階全体マップ



■マザーブレーンの倒し方
戦闘中、後ろにある3つのディスプレイが本体の体力を回復するので、全体攻撃魔法でディスプレイを倒してから本体を攻めるといいですよ。

■人形をここへ
この両端に人形を置くと、Ⓜへ通じる通路が開通して、マザーブレーンと戦うことができます。

入手アイテム一覧表

記号	アイテム名
け	パワーカプセル
こ	ラピス
さ	マジックカプセル
し	ラストエリクサー
す	ハイエーテル
せ	1万5000G

注・マップどうしを結ぶ線は通路のつながりを、矢印は通り抜けできる方向を示しています。また、け～せはアイテムの位置を表して入手アイテム一覧表と対応。エレベーターは同じ記号どうしでつながっています。

スーパーファミコン

川のぬし釣り2

Q 山上湖から先に進むことができません。どうすればいいのですか？

愛媛県／ふろぽんクン

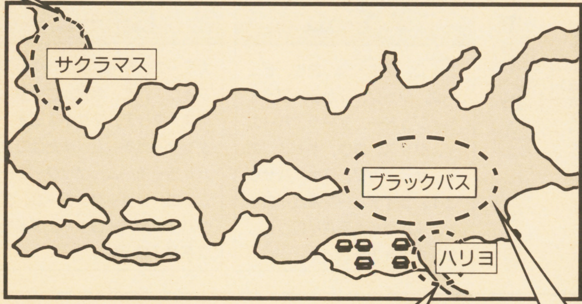
A 山上湖の次のステージに通じる道は、湖中央の島にいるクマがふさいでいます。このクマをどかすには、クマの好物のサクラマスをあげる必要があります。そこで湖の北西にある、サクラマスの穴場まで釣りに行きましょう。釣りに行く前に、「ハリヨ釣り」のイベントでタライを入手しておくと、体力を消耗せずにサクラマスを釣ることができます。また、この機会にルアーを全部購入するといいですよ。そのためには、「ブラックバス釣り大会」で優勝して、賞金1000円を獲得しましょう。これらのイベントを、左のマップといっしょに解説したので見てください。

サクラマスを釣る

サクラマスを釣るには、ルアー釣りが一番有効です。使用するルアーはスピナーがいいでしょう。ただし、左の図に矢印で示したように、必ず画面の下側を向いてキャストすることが必要です。なぜなら、水の流れが下から上に流れているため、こうしないとルアーがうまく泳がないからです。

キャスティング方法

山上湖マップ

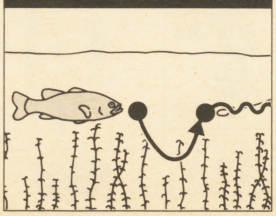


注・右のマップ中の点線で囲んだ範囲は、それぞれの魚が釣れる範囲を示しています。

ブラックバス釣り大会

参加料の100円を払うと、この大会に参加できます。バス釣りは、ルアーの合わせが、ほかの魚より難しくなっています。そこで左の図のように、いったんバスの前でルアーを落としてから、再び、バスの目の位置までルアーを持ってくればバスが食いつきます。

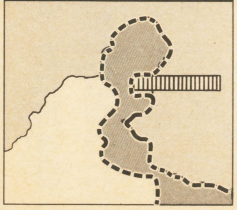
ルアーの合わせ方



ハリヨ釣り

ハリヨのポイントは、左の図の点線で示したアシの茂みです。非常に小さい魚なので、サオもハリも小さいものを使いましょう。エサは、カワムシが一番よく食いつきます。なお、村にいる老人にハリヨをあげると、タライがもらえます。

ハリヨのポイント



スーパーファミコン

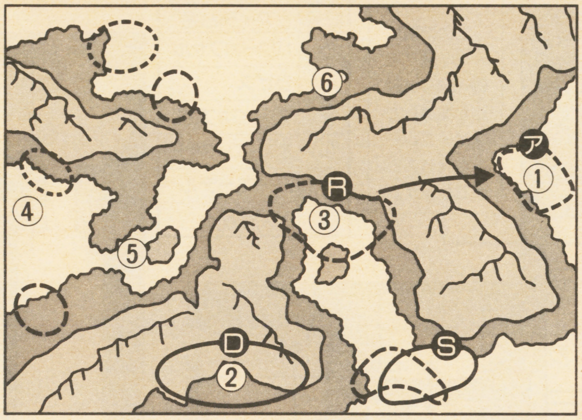
第4次スーパーロボット大戦

Q ユニットが弱すぎて、「栄光の落日」をクリアできません。どうすればいいの?

愛知県/加賀健一クン

A このシナリオでは、強力な敵ユニットが次々と登場するため、1体ずつ地道に敵を倒していたのではクリアできません。ここでは、一度にまとめて敵を倒せるマップ兵器を多用しましょう。攻略法としては、左のマップのⓇの地点から矢印のように一番近いⓐの地点にいる敵を攻撃します。それから、中央の山岳地帯に立てこもって戦うのがベストです。3ターンめにⒹの地点にドレイク軍が、敵が19体以下になるとⓈの地点にショット軍のオーラバトラーが登場します。これらのユニットに対しては、ビーム兵器以外の長距離兵器を使って攻撃します。また、このシナリオから味方のユニットが2つのチームにわかれます。これについては、下で紹介しているので見てください。

「栄光の落日」マップ



アイテム

①	プロペラントタンクS	(35、12)	②	金塊10000	(15、30)
③	金塊2000	(21、15)	④	金塊2000	(0、12)
⑤	金塊2000	(9、20)	⑥	リペアキット	(22、6)

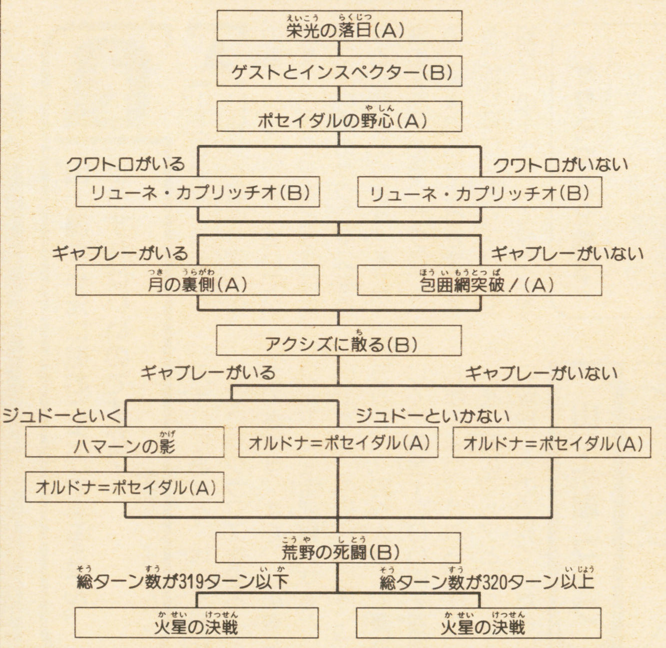
注1・マップ中の①～⑥は表と対応していて、表中のかっこ内の数字はアイテムの座標を示しています。たとえば、座標が(35、12)ならば、マップの左上を基準にして右に36、下に12進んだ場所にアイテムがあります。

「栄光の落日」以降のシナリオ

この「栄光の落日」から、最終決戦前のシナリオ「荒野の死闘」まで、味方のユニットはA、B2つのチームにわかれます。チームを構成するパイロットは下の表のようになり、各チームは左のチャートのとおりに登場します。なお、シナリオをクリアしたときにパイロットの乗っていないユニットは、自動的に別のチームのユニットになります。これを利用してユニットを移せば、自分の好きなユニットでチームを編成できますよ。

Aチーム	Bチーム
主人公、副主人公、鉄也、デューク、ジュン、ひかる、ブライト、ジュドー、ケーラ、バーニィ、クリス、コウ、キース、エマ、サラ、カツ、ファ、ハサウェイ、ライディーン系パイロット、エルガイム系パイロット、ザンボットチーム	カミーユ、シーブック、クェス、フォウ、万丈、甲児、さやか、ボス、マリア、マサキ、ミオ、ダンクーガチーム(またはコンバトラーチーム)、ゲッターチーム、ゴーショーグンチーム、ダンバイン系パイロット、ダイモス系パイロット

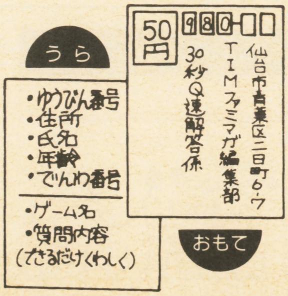
シナリオチャート



注2・チャート中のシナリオは、名前が同じでもシナリオの分岐によって内容が違います。また、かっこ内のA、Bは、それぞれAチーム、Bチームを表します。

ゲームに関する質問はココに

このコーナーでは、みなさんからファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイのゲームに関する質問を募集しています。ゲームのジャンルや新旧にかかわらず、ゲームの中でわからなかったり、疑問に思ったりしたことがあったら、左のあて先までどんどん送ってください。応募はハガキ、封書のどちらでもかまいません。また、FAXによる質問も24時間態勢で受け付けています。



FAXでもOK!!

下記の番号あてにどんどん送ってくれ。

022-213-7535

格闘ゲームの旬の技がてんこ盛り

HIGH PERFORMANCE TECHNIC
ハイパフォーマンステクニック

ジャンプ攻撃の跳び込みは、連続技に欠かせない。それをきっかけに、独自の技を発見せよ。

GAME MENU
幽☆遊☆白書FINAL ～魔界最強列伝～
ファイターズヒストリー ～溝口危機一髪!!～

幽☆遊☆白書FINAL ～魔界最強列伝～

隠しキャラの耶雲を使った技が新登場！ 強力なキャラだけにかなり効果的だぞ。

ノーマル技
耶雲 絶叫冥界壊波
栃木県／おーらクン

隠しキャラの耶雲を使ったときの、基本的な連続技だ。まず、相手を画面の端に追い込んでおく。次に、ジャンプ弱キックを深めに当てる。ジャンプ弱キックは、相手の真上を飛び越えるような感じで、ワンテンポ遅らせて出すようにするといいぞ。そのあと着地したら、しゃがみ弱パンチを続けて3回当てる。このとき、パンチをすばやく当てないと敵に反撃されるので、技に切れ目ができないようパンチボタンを連打すること。さらに、しゃがみ弱パンチに続けてしゃがみ強キックを当てる。このしゃがみ強キックが出ているあいだに、霊撃の冥界壊波のコマンドを入力すると、しゃがみ強キックの戻りのグラフィックがキャンセルされて、冥界壊波が出る。これで相手は一気に体力を半分近く失い、宙に舞い上がってしまうぞ。

操作
- ジャンプ弱キック
- しゃがみ弱パンチ×3
- しゃがみ強キック
- 強冥界壊波

⇧画面端の相手に深めに当たるようジャンプ弱キック

⇩しゃがみ弱パンチを3連発する

⇩しゃがみ強キック。このあいだに次の霊撃のコマンドを入力しておく

⇩強の冥界壊波が相手を襲い、耶雲の迫力ある絶叫が響くぞ

おんどりゃー

CHECK 耶雲の使用法

耶雲を使用するには、次のとおりにしよう。タイトル画面でYを7回、Xを6回、Aを5回の順に押す。コマンド入力終了後に、耶雲の声がしたら入力成功だ。これで、耶雲を使えるようになるのだ。なお、霊撃やコンビネーションの出し方は、キャラ選択時に表示される「インスト」のコマンドで確認することができるぞ。

⇧この画面でYを7回、Xを6回、Aを5回押すのだ

©冨樫義博／集英社／フジテレビ／スタジオぴえろ／㈱ナムコ

達人技

時雨 三連殺円舞

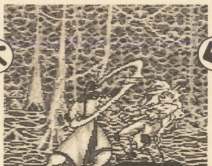
東京都／丸森久セクン

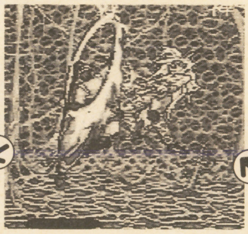
時雨を使い、必殺技を連続でたたき込む豪快な攻撃だ。

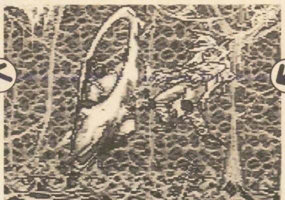
まず、ジャンプ強パンチを当てる。このとき、浅く当てると次の攻撃がつながらなくなるので、深めに当てるようにしよう。次に、着地後しゃがみ強パンチを当てる。このしゃがみ強パンチは相手に2発ヒットするので、2発めをキャンセルするかたちで弱の昇円斬を出す。この昇円斬で相手は宙に舞うので、そのあいだに今度は強の昇円斬を出そう。さらに、相手の着地後強の割身斬を出せば、確実に気絶させることができるぞ。最後の割身斬を出すときは、あまり早く出すと相手に当たらず通り抜けてしまう。タイミングとしては、ちょうど相手が落下し始めたときに割身斬のコマンドを入力すると、うまく当たってくれるぞ。

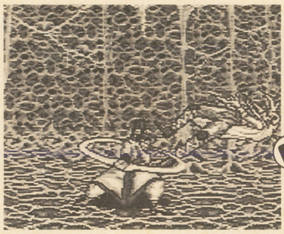
操作
- ●ジャンプ強パンチ
- ●しゃがみ強パンチ
- ●弱昇円斬
- ●強昇円斬
- ●強割身斬

相手の後頭部を殴るようにジャンプ強パンチだ

しゃがみ強パンチを当てる。連続で2発ヒットするぞ



キャンセルをかけて、弱の昇円斬を出そう

すばやく強の昇円斬で、さらに追い撃ちをかける



落ちてくる相手に、強の割身斬でとどめをさしてやろう

ノーマル技

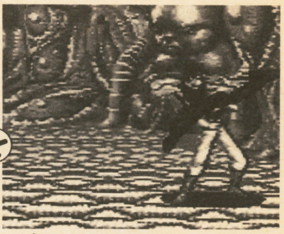
飛影 煉獄プッシュ

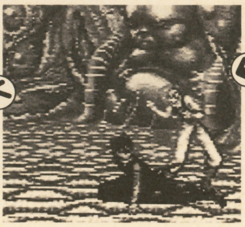
秋田県／大分としおクン

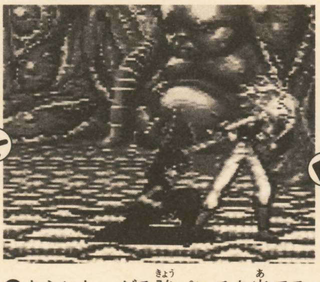
飛影を使った、嵐のように激しい連続攻撃だ。

まず、相手を画面端に追いつめておく。次に、この状態でジャンプ強キックを当てる。このジャンプ強キックは、相手の背中にヒットするくらい深めに当てるようにしよう。そして、着地したらしゃがみ弱キックを当ててしゃがみ強パンチを出す。飛影の近距離でのしゃがみ強パンチは相手に3回ヒットするので、2回めがヒットしたあたりで弱パンチボタンを連打しよう。すると、しゃがみ強パンチの3発めがキャンセルされて、弱の炎殺煉獄焦が出るぞ。炎殺煉獄焦が当たったあとに弱パンチボタンを連打し続ければ、さらに攻撃を加えて相手を上に吹き飛ばすことができる。攻撃が当たるうちに飛影が後退していき、相手との距離が開いてしまうが、そうなるころには相手は確実に気絶状態になっているぞ。

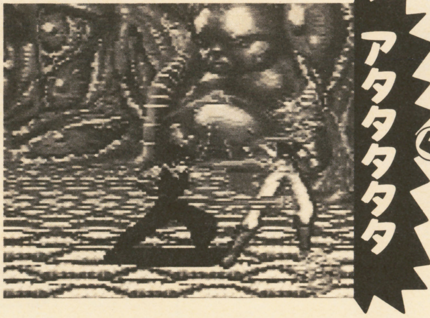
操作
- ●ジャンプ強キック
- ●しゃがみ弱キック
- ●しゃがみ強パンチ
- ●弱炎殺煉獄焦


画面端に追いつめた相手に、深めにジャンプ強キック

着地したらしゃがみ弱キックで攻撃しよう



さらにしゃがみ強パンチを当てる

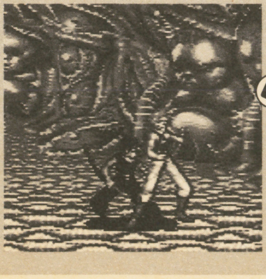
アタタタタタ


技が出てからも弱パンチを連打すれば、さらに攻撃が続くぞ

CHECK 端に追い込むテクニック

連続技は、相手を画面の端に追い込んでから実行するものが多い。そこで、飛影を使ったときに相手をうまく端においつめる方法を紹介しよう。まず、わざと相手に攻められたフリをして画面端に逃げる。そして、追い詰められたように見せかけて、霊撃のうちで背後に回り込むタイプの残像を使うのだ。連続技を決めようと、相手が攻撃してくればしめたもの。瞬時に位置を入れ換えて、連続技を決めてやろう。

わざと追い詰められたフリをする。演技力の勝負かな？


相手が攻撃してくれば、残像を利用して背後に回り込み、立場を逆転できるぞ

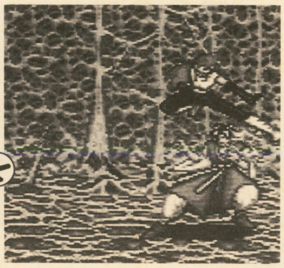
©冨樫義博／集英社／フジテレビ／スタジオぴえろ／㈱ナムコ

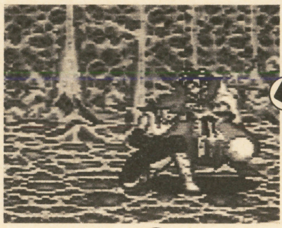
達人技
蔵馬 吸血大団円
和歌山県／荒井隆史クン

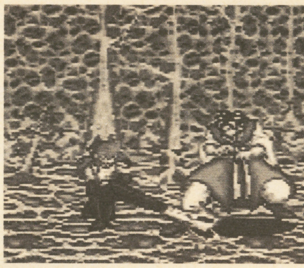
超霊撃を組み込んだ、蔵馬の華麗なる連続攻撃だ。

まず、超霊撃を使える状態にしておき、相手を画面の端に追い込む。次に、相手の頭に当たるようにしてジャンプ弱キックを当てる。そのあと着地してしゃがみ弱パンチを7回当てる。さらに、しゃがみ弱キックを当て、これをキャンセルして超霊撃の吸血植物召喚を出すのだ。ポイントは、ジャンプ弱キックのあとの攻撃の流れにある。このあいだ十字ボタンの下を押し続けて吸血植物召喚に必要なタメをつくるのだ。

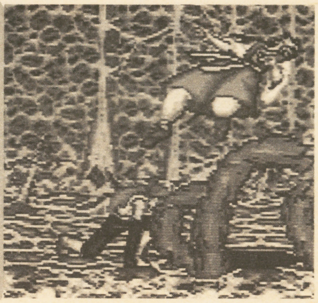
操作
- ジャンプ弱キック
- しゃがみ弱パンチ×7
- しゃがみ弱キック
- 吸血植物召喚


端の相手にジャンプ弱キック


着地したらしゃがみ弱パンチを7回たたき込んでやれ


しゃがみ弱キックを出そう

おまえは死ね…


それまで十字ボタンの下を押していたのを利用して、技を出そう

ノーマル技
魔人幽助 陰険ラッシュ
山口県／松谷真秀子クン

魔人幽助を使った、簡単な連続攻撃だ。簡単なだけに、ひっかかった相手に与えるショックも大きいぞ。

まず、相手の反対側に跳び込むようにして、かなり深めにジャンプ強パンチを当てる。このとき、相手の後頭部を殴るくらいのつもりでパンチを出すといいだろう。このあと相手の反対側に着地したら、すばやくしゃがみ弱キックを7回続けて当てる。しゃがみ弱キックが7回ヒットした時点で、相手は気絶してしまうぞ。これで、あとはどんな攻撃をしようが思いのままだ。画面の端にいるのでなければ、同じ攻撃を何度も繰り返して勝つことも可能だ。ただし、ちょっとハメ技に近いぞ。

操作
- ジャンプ強パンチ
- しゃがみ弱キック×7

相手の反対側に跳び込むようにジャンプ強パンチ

しゃがみ弱キックを7回当てれば、相手は気絶してしまうぞ

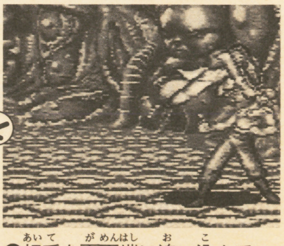
ノーマル技
幽助 気絶超特急
長崎県／富永斎太郎クン

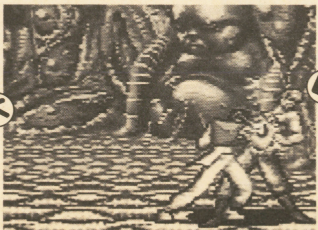
幽助を使った、確実な気絶技を教えちゃおう。

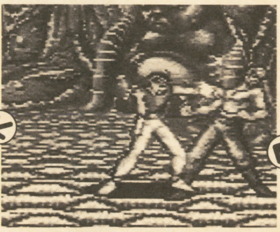
まず、相手を画面端に追い込んでジャンプ強パンチを当てる。次に、近距離でのしゃがみ強パンチを出す。しゃがみ強パンチはアッパーカットになり3発ヒットするので、3発めをキャンセルしてコンビネーションを出そう。そして、コンビネーションが終わって吹っ飛んだ相手にタイミングを合わせて強の霊丸を当てれば、相手は確実に気絶するぞ。霊丸を撃つときは、早めのタイミングで撃たないと相手をすり抜けてしまうぞ。

なお、飛影と修羅の2人の場合は背が低いので、コンビネーションが確実に決まらないことが多い。そこで、この2人の場合にはしゃがみ強パンチのあとに強のショットガンを出し、相手が宙に浮いているあいだに同じように強の霊丸を当てると、気絶させることができるぞ。

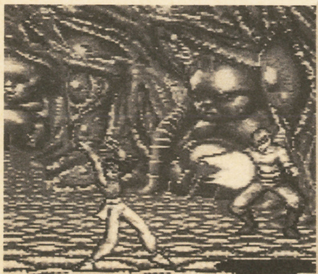
操作
- ジャンプ強パンチ
- しゃがみ強パンチ
- コンビネーション
- 強霊丸


相手を画面端に追い込んで、ジャンプ強パンチで跳び込む


着地後すぐにしゃがみ強パンチ


途中でキャンセルしてコンビネーションにつなげよう

おまけもどうぞ!


コンビネーションで吹っ飛んだ相手に、強霊丸の追い撃ちだ

ファイターズヒストリー ～溝口危機一髪!!～

現役女子高生・リョウコならではの妙な連続技は、まさにアイデア賞ものなのだ。

達人技 リョウコ 排球アタック

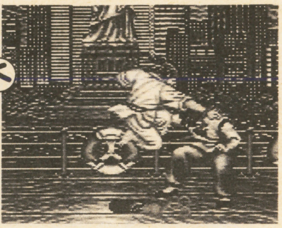
山梨県／中澤正和クン

リョウコを使ったコミカルな連続攻撃だ。見た目のおかしさだけでなく、技の威力もかなり強力だぞ。

まず、ジャンプ大パンチを当てる。次に、着地後すぐ小パンチを当ててから大キックを出す。この大キックが出ているあいだに肩車のコマンドを入力すると、大キックがキャンセルされて肩車が出る。このあと、相手の落下地点まで移動して、落ちてきたところに大キックを当てる。さらに、この大キックが出ているあいだに隠し技の超二段山嵐を出せば完成だ。このとき、肩車から超二段山嵐までの動きがバレーボールのように見えるのが、この技名の由来になっている。なお、超二段山嵐は、右向きの場合相手に接近して左、左下、下、右下、右、右下、下と入力したあと、小パンチと大パンチを同時に押すと出すことができるぞ。

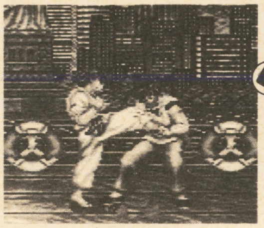
操作

- ジャンプ大パンチ
- 小パンチ
- 大キック
- 肩車
- 大キック
- 超二段山嵐



ジャンプ大パンチで相手のフトコロに跳び込もう

着地後に小パンチを当ててさらにダメージを与える



大キックを当てる。このあいだに肩車のコマンドを入力

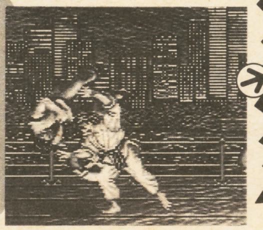
レシーブ♥

肩車で相手を放り投げてから、あとを追って移動する

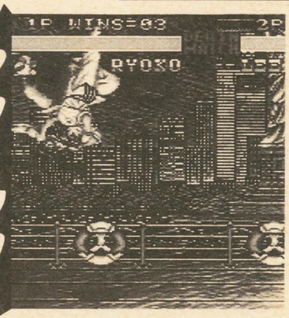
トス♥

大キックのあいだに、超二段山嵐のコマンドを入力

アタ〜ック



超二段山嵐で、まず相手を放り投げる



まさにスパイクのように、相手を床にたたきつけるのだ

華麗なる技を披露せよ！ ハイパフォーマンス大募集

このコーナーでは、君たちの高度なテクニックを募集している。自分だけのオリジナルテクニックや連続技、対COM戦の必勝法を、ハガキかFAXに詳しく書いて送ってくれ。格闘ゲームだけでなく、スポーツゲームやアクションゲームのテクニックもバリバリ募集中だ。左下のハガキとFAXの書き方を参考にして、応募するゲーム名、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、電話番号、年齢を書いて、下のイラストに示してあるあて先に送ってほしい。ハガキのおもてに応募するゲーム名を忘れずに書いてくれ。また、FAXでの応募には、左下のFAX番号で24時間態勢で受け付けている。もし、同じ内容の技が送られてきた場合は、ハガキは消印から、FAXは通信時刻から判断して、一番早く送ってくれた人のテクニックを採用している。採用者には、技のランクによって右下のような賞金と賞品を用意しているぞ。

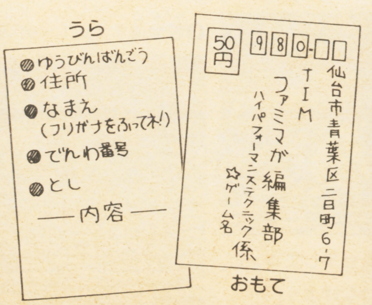
このゲームで応募だ

- バトルタイクーン
- Jリーグエキサイトステージ'95
- Nichibutsu Arcade Classics

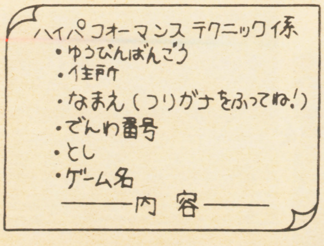
技のランクと賞品・賞金

神技	5千円
達人技	3千円
ノーマル技	千円分の図書券

ハガキ



FAX



FAX番号 022-213-7535

©DATA EAST CORP.

スーパーファミコン

新システム発覚

バランスの「光」と破壊力の「闇」 キャラの成長の秘密に迫る!!

今回の目玉は、『聖剣3』オリジナルの成長システム「クラスチェンジ」。プレイヤーの選択一つで、自分だけのパーティ編成が可能になっていくこの新システムを、徹底的に検証していくぞ!

せいけんでんせつ

聖剣伝説3®

9月発売予定 スクウェア 11400円 消費税別

カセット 32M+64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

©スクウェア　キャラクタイラストレーション：結城信輝

クラスチェンジは光と闇の2つの方向から選択する

徐々に明らかになってきた『聖剣』ワールドだが、今回は、皆も気になるキャラの成長システムについて解説していくぞ。『～3』では、通常の経験値によるレベルアップ以外に、「クラスチェンジ」と呼ばれる『～3』オリジナルの成長システムが導入されている。この「クラスチェンジ」は、キャラがあるレベルに達するとマナストーンの力により可能になる。キャラの成長についてもマナストーンが大きく関わってくるんだ。

そこでマナストーンに話しかけると…

フェアリーの導きでマナストーンのもとへ

どっちのクラスにチェンジする!?

新たなクラスにチェンジすることができる。クラスを選択するのはキミだ!

1つの職業を究めていく!!

今までのキャラ紹介のなかで、それぞれのキャラがホークアイはシーフ、アンジェラならマジシャンといったように決まった職業を持っていることは説明したよね。『～3』では各キャラが、その自分の職業を究めていくことで、職業の特徴を伸ばしていき、より高次元のクラスにステップアップ(クラスチェンジ)することで、強力な魔法や必殺技を使えるようになるんだ。

クラスチェンジでパワーアップする

強力な武器を装備できるぞ

チェンジの方向で能力が変化する

クラスチェンジのチャンスは全部で2回ある。さらに、クラスチェンジには、「光」(攻守のバランスがとれている)と「闇」(攻撃力重視)の方向が設定されていて、どちらに進むかはすべてプレイヤーの判断に任されているんだ。また、2回目のクラスチェンジの際には「光」と「闇」ともに、究極の方向にチェンジするかそれとも、中間的な方向にチェンジするか選択することになる。最終的には4つのファイナルクラスから1つを選択するんだ。

クラスチェンジの方向

クラス1
すべてのキャラはこのクラスからスタートする。魔法を使えないキャラもいる

クラス2(闇)
攻撃力重視。光のクラス2よりも強力な必殺技や魔法攻撃を得意とする

クラス2(光)
バランス重視。攻撃力だけでなく防御力も平均的にパワーアップする

クラス3
究極の闇のクラス。特に必殺技の破壊力は全クラスNo.1

クラス3
必殺技と魔法攻撃が得意。闇の方向寄りの中間クラス

クラス3
魔法プラス攻撃力も備えた、光の方向寄りの中間クラス

クラス3
光の方向の究極のクラス。魔法全般に精通している

闇 ← → 光

クラスチェンジは全部で2回ある

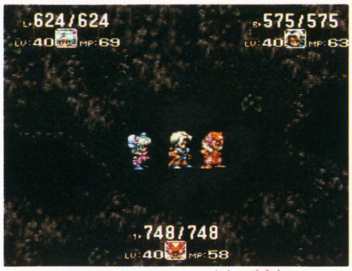
身体中にパワーがみなぎりチェンジ!

クラスチェンジすると強力無比な攻撃が可能に!!

クラスチェンジでパワーアップするのはステータスの数値だけじゃない。強力な必殺技や魔法を新たに使用できるようになったり、さらに、特定のクラスの方向に進まなければ修得できない特殊能力を使用できるようになる。ここでは、クラスチェンジの効果について解説するぞ。

攻撃の幅が広がる

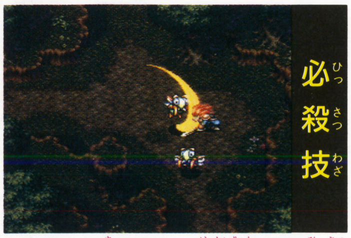
新しい必殺技が使えるんだ



クラスチェンジした3人の雄姿!

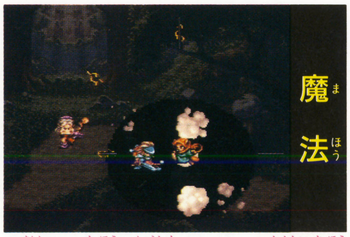
新しい魔法、必殺技で攻撃力がアップ!!

クラスチェンジで新たに覚える必殺技や魔法は、当然のことだけど前のクラスのモノよりも格段にパワーアップしているモノばかり! そのうえ、魔法については、クラスチェンジ前には単体にしか効力を発揮できなかった魔法が、攻撃、回復ともに全体に効くようにもなるんだ。



必殺技

クラスが上がると、破壊力のある必殺技を覚えて使用することができる



魔法

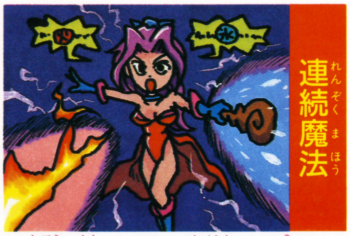
新しい魔法を修得できたり、単体魔法が全体魔法に強化されたりする

特殊能力はクラスによって千差万別

必殺技や魔法とは別に、クラスチェンジにより修得できるのが特殊能力。クラスチェンジするときに「光」と「闇」のどちらの方向にチェンジするかで、使用できたり、できなかったりする。特殊能力の効果は攻撃だけに止まらず、回復や防御にも威力を発揮するぞ。まだそのすべてが明らかになっているわけではないが、現時点で判明している特殊能力が幾つかあるので、イラストで紹介しよう。

合体魔法

2種類の魔法を合体させて、新しい魔法を作りだす。当然破壊力も絶大!?



連続魔法

魔法を唱えおわった瞬間に、続けてもう一度魔法を唱えることができる

盾を装備

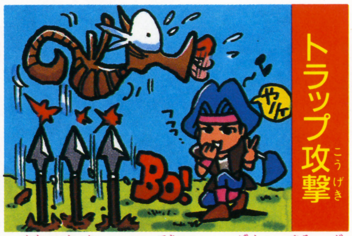
片手に剣、もう片手で盾を装備することで、格段に防御力がアップする

忍術

魔法と異なり精霊の力を借りることなく、敵モンスターにダメージを与える

モンスター識別

遭遇した敵モンスターのHPやMPを見破り、有利に戦いを進めていける



トラップ攻撃

罠を仕掛けて、敵をその場所に誘い出してダメージを与えることができる

言葉づかいや姿も変化する

ストーリーが進みキャラが成長するということは、それぞれのキャラがチョット大人に近づくということ。だから、言葉づかいも少しずつ大人びたものになっていく。さらに、クラスチェンジの際には、「光」と「闇」の方向によって、キャラの姿が変わっていくんだ。その様子は、フィールド上でも、キャラの服の色で表現されているぞ。

闇の方向

闇の方向にチェンジすると、服が全然違う色になってしまう

光の方向

光の方向にチェンジしたデュラン、アンジェラ、シャルロット

キャラとクラスの組み合わせでパーティ編成は無限にある!!

キャラの組み合わせでストーリーが変化する（トライアングルストーリー）『〜3』。だけど、そのキャラもクラスチェンジの方向一つで、まったく違った性格に変化していく。同じ3人のパーティでもクラスチェンジの方向次第で、様々なパーティ編成になっていくんだ。

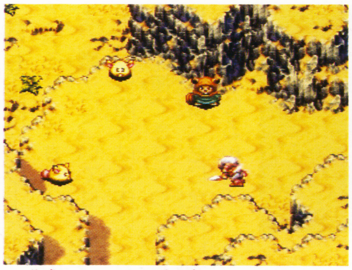
魔法攻撃重視で成長させるか

キミはどんなパーティを編成する？

キャラとクラスの特徴を把握せよ

実際にそれぞれのキャラがどのような能力を身につけてクラスチェンジしていくのだろうか？ 今回は、ホークアイ、アンジェラ、デュランの3人について解説していく。さらに、クラス2以降の最強武器も併せて紹介するぞ。

欠点のないパーティを組もう



武器のパワーも見逃せないよね

この3人の各クラスの特徴を徹底解説!!

デュラン

剣術の盛んな草原の王国フォルセナ出身のファイター(剣士)。クラスチェンジをしながら究極の剣士を目指す。物理攻撃のパワーなら誰にも負けない

アンジェラ

マナの力で維持されている魔法王国アルテナのマジシャン(魔術師)。クラスチェンジで多くの魔法を修得していき、その多くが絶大な威力を誇る攻撃魔法だ

ホークアイ

灼熱の砂の要塞ナバール出身のシーフ（盗賊）。クラスチェンジをしていくと、持って生まれた素早い動きにより磨きがかかり、様々な特殊能力を覚えていく

ホークアイ
素早い動きで敵を翻弄する

敏捷な動きは、クラスチェンジの方向に関係なく、その能力は存分に発揮される。しかし、各クラスが持つ技については話は別で、チェンジする方向でまったく違う特徴をもつキャラに成長していく。特に、闇の方向にチェンジした場合は、魔法攻撃とは異なる忍術と呼ばれる特殊攻撃が可能になる。

クラスチェンジ一覧

	クラス3	クラス2	クラス1
光	ワンダラー	レンジャー	シーフ
光	ローグ	レンジャー	シーフ
闇	ニンジャマスター	ニンジャ	シーフ
闇	ナイトブレード	ニンジャ	シーフ

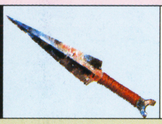
自然を愛でるかカゲに生きるか!?

光の方向に進むと、自然を利用する術に長けた能力を発揮するようになる。また、闇の方向に進んだ場合は、忍術や反則技と呼ばれる狡猾な技を使用できるようになるんだ。

ニンジャ

魔法をより強力にした忍術攻撃を修得できる。また、アイテムの手裏剣を使用した攻撃も可能

ふどうみょうおう

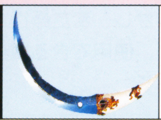


梵字を連想させる文字が特徴

レンジャー

モンスター識別やトラップ攻撃などの特殊能力を身につけることができる

クレセントナイフ



月の霊力を備えた優雅な短剣

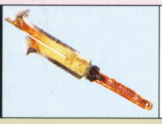
シーフ

ホークアイの基本クラス。両手に持つダガーを武器にして戦う。彼の持って生まれた盗賊の素質で、モンスターの落とす宝箱を簡単に開けることができる。魔法を使うことはできない

ニンジャマスター

手裏剣を敵モンスター全体に使用できるようになり、忍術の威力もグレードアップする

こんごうらかん

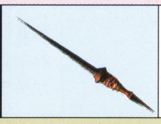


忍者が懐に忍ばせる強力な短剣

ナイトブレード

一撃必殺の強力な武器を装備することができる。敵の虚を衝く反則技を使用することが可能

デスストローク

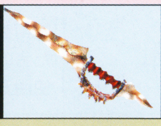


暗殺者が用いたといわれる短剣

ローグ

レンジャーより強力なトラップ攻撃が可能。さらに武器の特殊な使用方法も身につけている

マンスローター



柄の部分がナックルになっている

ワンダラー

レンジャーの能力に加え、月と木の2種類の精霊魔法を数多く修得することができる

オリハルコン

伝説の金属を精錬して作られた

技名	雷神の術		
クラス	ニンジャ	種類	忍術

両手に持つダガーを激しく打ち合わせてスパークする火花を増幅させることで、カミナリを発生させて敵に浴びせかける忍術

⬆必殺技は、どれもその素早い身のこなしを利用したものだ

闇の方向に進むと強力な忍術が可能

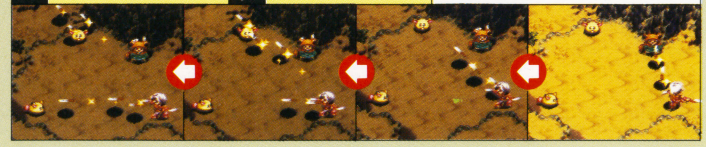
ホークアイが闇の方向にクラスチェンジした場合のみ、忍術の使用が可能になる。忍術は魔法のように、修得するために精霊の力を借りる必要はない。さらに、魔法よりも格段に破壊力があるんだ。

技名	残影斬		
クラス	ニンジャ	種類	必殺技

修行を積んだニンジャ特有の素早い動きは、並の人間では追いつくことが不可能。そのスピードで敵に近づき切り刻んでいく

技名	飛燕投		
クラス	レンジャー	種類	必殺技

残像を残すほどのハイスピードで、空気中を鋭く切り裂くように、ダガーを連続して敵全体に投げつけ、敵に致命傷を与える



アンジェラ
唱える呪文は攻撃魔法だ

マジシャンとして最初のクラス1の段階から魔法を使用することができる。武器による攻撃力は期待できず、防御力も低いため敵との戦いは、後方での待機が常套手段となる。しかし、魔法攻撃の種類の豊富さと威力は、6人のキャラの中でも飛び抜けた存在で、頼りになるキャラだ。

クラスチェンジ一覧

	クラス1	クラス2	クラス3
光	マジシャン	ソーサレス	グランデヴィナ
			アークメイジ
闇		デルヴァー	ルーンマスター
			メイガス

得意な魔法が光と闇で異なる

光の方向にチェンジすれば、光の魔法を中心に修得していき、闇の方向へ進めば、当然闇の魔法を中心に修得していく。どちらにチェンジしても魔法をバンバン修得できるぞ。

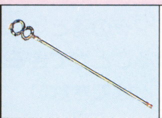
マジシャン

アンジェラの基本クラス。母である理の女王から受け継がれた魔法を最初から使用することができる。しかし、まだ修行が足りないため、使用できる魔法は限られている

ソーサレス

修得できる魔法が、マジシャンの倍になり、より強力な魔法攻撃が可能になる

エターナルロッド

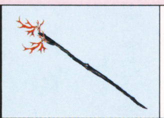


消失することのない魔力を持つ

デルヴァー

闇の魔法を中心に修得することができ、さらに敵全体への使用も可能になっている

ケルヌンノスの杖

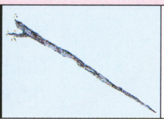


闇の力を引き出すことができる杖

グランデヴィナ

修得するほとんどの魔法を敵全体に使用できる。さらに、連続魔法攻撃も身につける

カンバンテイン

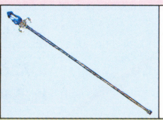


所有者の魔力を最大限に引き出す

アークメイジ

ソーサレスが持つ魔法を複合させた、合体魔法を唱えることができるようになる

精霊の杖



精霊に愛された者のみが持つ杖

メイガス

魔法を究めた究極のクラス。封印されていた最強魔法の古代魔法を身につけることが可能

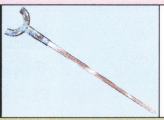
ドラゴンロッド

魔術を究めた者のみが使用できる

ルーンマスター

闇の魔法を中心に、新たに修得した魔法には、石化や沈黙などの追加効果の威力がある

ルーンスタッフ



古代文字が不思議な力を引き出す

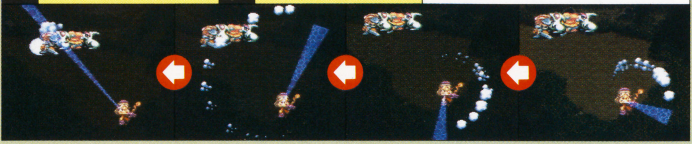
魔法攻撃に近い必殺技を持つ

アンジェラの必殺技は一見すると魔法攻撃のように見えるが、これも立派な必殺技だ。ただ、ダメージ以外に敵を混乱させたりする特殊な追加効果を持つところが、アンジェラらしいところだね。

光と闇、どちらの方向に進もうか迷ってしまいそうだよね

技名	セイントビーム
クラス	ソーサレス
種類	光の精霊魔法

聖なる青い光のサーチライトが辺りを照らし、邪悪な心を持つモンスターを探し出す。光を一点に集中させてダメージを与える

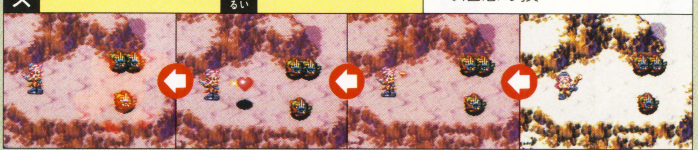


技名	スターアタック
クラス	デルヴァー
種類	必殺技

きらめく星屑が降り注ぎながら敵を包み込み、邪悪な心を持つ敵モンスターに襲いかかる。まるで魔法攻撃のような必殺技だ

技名	ピンクタイフーン
クラス	ソーサレス
種類	必殺技

投げキッスで敵を幻惑したあと、妖しいハートが敵モンスターを直撃して大ダメージを与える。お色気抜群の魅惑の技



クラスチェンジ一覧

クラス1	クラス2	クラス3
ファイター	ナイト（光）	パラディン
		ロード
	グラディエーター（闇）	ソードマスター
		デュエリスト

デュラン

鋭い切っ先をかわせるものか!!

剣の技を究めるために旅立ったデュランにとって、魔法攻撃は邪道と映るのか、修得できる魔法はかなり少ない。が、その分剣による攻撃の破壊力は全キャラの中でもピカイチだ。さらに、数少ない魔法の中でも、剣に魔法の属性を与える攻撃補助魔法を使えるところなんか、デュランらしいよね。

攻撃重視の闇と防御重視の光

光の方向にチェンジすると盾を装備することができ、さらに回復魔法まで修得できる。その反対に闇の方向では、防御無視でトコトン攻撃力が上がっていくぞ。

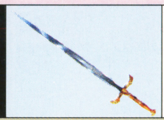
ファイター

デュランの基本クラス。腕力、剣術に優れ片手剣で敵に大ダメージを与える。通常、必殺技での攻撃力は6人のなかで最強だ。ただし、魔法を使用することはできない

ナイト

剣を持たない開いた手に盾を装備することができ、回復魔法を修得することもできる

エクスカリバー



真の勇者のみが持つ伝説の剣

グラディエーター

盾を使用することはできないが、敵全体にダメージを与えることができる必殺技を持つ

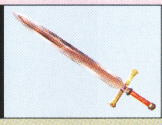
レーヴァテイン

邪悪な力を秘めた不吉な剣

パラディン

究極の光のクラス。剣に光の属性を持たせる魔法を唱えることで攻撃力を倍増できる

ブレイブブレード

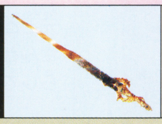


武勇に秀でた者のみが扱える

ロード

攻撃力ではパラディンより多少見劣りするが、全体に回復魔法を唱えることができる

シグムンド

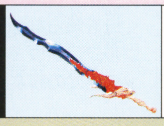


伝説の勇者に因んで名付けられた

デュエリスト

闇の最高クラス。破壊力抜群の強力な剣を装備でき、剣に闇の属性を持たせる魔法が使える

デスブリンガー

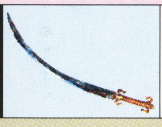


使用者にも死をもたらす狂気の剣

ソードマスター

剣に地、水、火、風の精霊魔法の属性を持たせることができ、バラエティな攻撃が可能

ラグナロク



すべてを破壊するといわれる剣

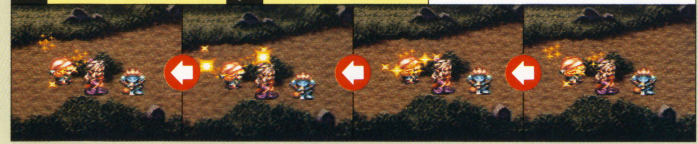
光の方向に進めば回復魔法を修得

クラス2にクラスチェンジした時に、光の方向に進んでナイトになった場合にのみ、回復魔法を使用できるようになる。さらに、クラス3のロードになると全体に回復魔法を使えるようになる。

⇧最終クラスに進むとさらに強力な魔法や必殺技が使える

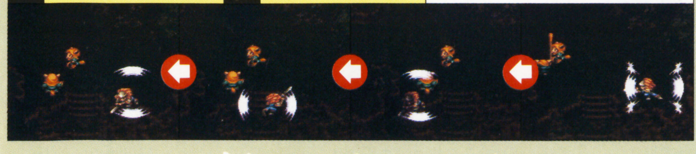
技名	ヒールライト
クラス	ナイト
種類	光の精霊魔法

聖なる力が天より降り注ぎ、キャラの体を優しく包み込む。その光を浴びたキャラはみるみる力がみなぎり体力が回復する



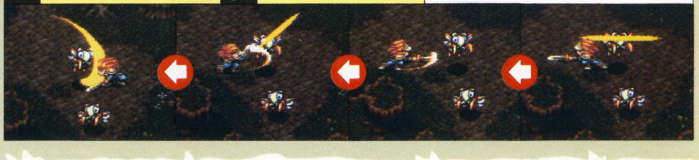
技名	旋風剣
クラス	グラディエーター
種類	必殺技

剣を突き出したままコマのようにハイスピードで回転して敵を切り刻む。1体倒したら新たな敵目指してさらに加速して攻撃を加える



技名	3段斬り
クラス	ナイト
種類	必殺技

敵に素早く走り寄り、片手に構えた剣で横払いの一撃。続けて斜め、垂直に降り下ろし、敵を一息に3度斬りつける

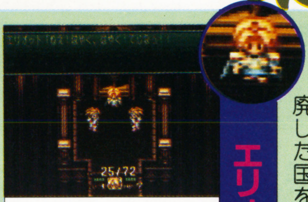


物語のワキを固める6つの国のサブキャラたち

これまでの紹介では、6人の主人公キャラを中心に説明してきたけれど、キャラや国が複雑に絡み合いながら物語が進んでいく『～3』のトライアングルストーリーでは、6人の主人公キャラの周りにいるサブキャラたちも、様々なかたちで物語に絡んでくるんだ。ここでは、そんな物語のオープニングに出てくるサブキャラを、国別にまとめて紹介していくぞ。

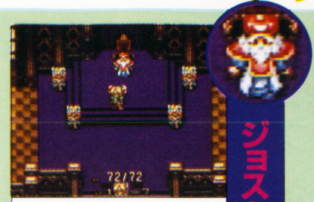
風の王国ローラント

ナバールに侵略されるローラント。リースは、その時に連れ去られてしまうエリオットを助けるために、戦火で荒廃した国を旅立つ。



エリオット

リースの弟でローラントの王子。攻めてきたナバールに捕らわれる

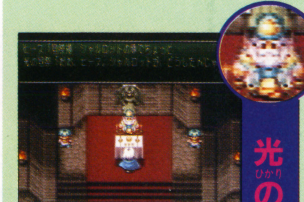


ジョスター王

リースの父でローラントの国王。古の戦で負傷し盲目となる

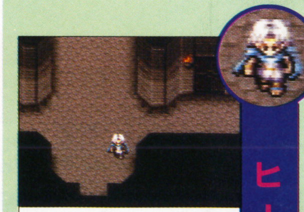
聖都ウェンデル

マナの異変に気づいた光の司祭は神官ヒースを調査に派遣するが、後を追ったシャルロットの目の前で、ヒースは連れ去られてしまう…。



光の司祭

シャルロットの祖父。ウェンデルの最高司祭で神殿を守っている

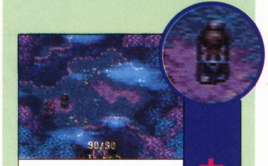


ヒース

シャルロットの憧れの青年。神殿に仕えるエリート神官

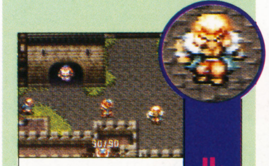
ビーストキングダム

獣人王の策略で凶暴化したカールを自らの手で殺してしまったケヴィンは、カールを生き返らせるために旅立つ。



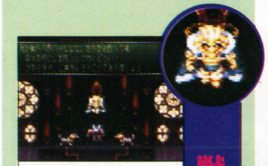
カール

ケヴィンと同じく母を知らないウルフ。ケヴィンの無二の親友



ルガー

獣人族の血気盛んな若者。ケヴィンにライバル心を燃やす



獣人王

ビーストキングダムの国王。ケヴィンの厳格な父親でもある

草原の王国フォルセナ

尊敬する英雄王を侮辱した紅蓮の魔導師を倒すため、妹の励ましを胸に、デュランは最強の剣士を目指し旅立つ。

ウェンディ

デュランの妹。兄とともに伯母さんと一緒に暮らしている

ステラ

両親のいないデュランとウェンディの母親がわりの伯母さん

英雄王

フォルセナの国王。デュランの父ロキの親友でもあった

砂の要塞ナバール

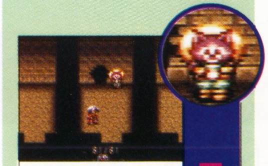
親友のイーグルを殺したとの濡れ衣を着せられたホークアイ。ことの新事実を突き止めるために祖国を旅立つ。

イーグル

ナバールの首領フレームカーンの息子で、ホークアイの親友

ジェシカ

イーグルの妹。ホークアイにほのかな恋心を寄せている



ニキータ

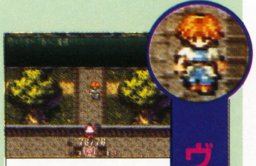
盗賊団の一員。ホークアイのことをアニキと呼び慕っている

魔法王国アルテナ

母である女王に、マナストーンの力を引き出す触媒として利用されたアンジェラは、逃げるように祖国を後にする。

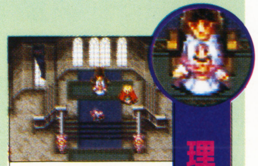
ホセ

アンジェラが生まれたときから世話をしてきた優しい侍従



ヴィクター

いつもアンジェラに振り回されている彼女のお目付役



理の女王

アルテナの女王でアンジェラの母。偉大な力を持つ魔導師

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

選ばれし者に、道は開ける。

TRIANGLE STORY

かつて女神は、剣によって8体の神獣をマナストーンに封じ込め、深い眠りについた。それから永い年月が過ぎたいま、この石の力を手にし世界をわがものにしようと、3つの強国が台頭してきている。魔導師団、盗賊団、獣人族。いったいどこが、のしあがるのか？ そして背後にひそむ陰謀に、冒険者たちはどう立ち向かうのか？ 6人の勇気ある者から旅立つ3人が選ばれたとき、世界は初めて進むべき道を示すだろう。

9月発売予定

32メガ　希望小売価格11,400円（税別）

せいけんでんせつ

聖剣伝説®3

©スクウェア　キャラクターイラストレーション：結城信輝　株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館

SQUARESOFT

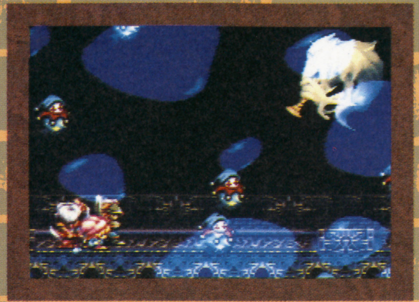
ボスキャラ展示会

特別企画

『聖剣3』に登場する驚異のボスキャラ。見ているだけで背筋がゾクゾクしちゃう奴らをまとめた、永久保存版の特別展覧会へキミたちを招待する!!

フルメタルハガー

ホークアイがモンスターの必殺技アイビームで狙われた!!



ゴーヴァ

不気味な幽霊船で出現するのは、お約束の霊体モンスターだ！

ジュエルイーター

洞窟の奥深くで遭遇。大技「ぶちかまし」をこらえられるか？

？

木漏れ日の差し込む樹海。巨大なハロウィンのカボチャのお化けだ

？

闇の世界から産み落とされた3つの顔。不安定な足場でどう戦う!?

ドラン

ある塔の屋上。不気味な月を背景に、月の神獣が襲いかかる

さらにP.100で『聖剣』ファン待望の新コーナーを開設!!

6 June 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

7 July 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

8 August 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

9 September 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

せいけんでんせつ

聖剣伝説®3

9月発売予定

©スクウェア　イラストレーション：磯野宏夫

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SQUARESOFT

BATTLE FANTASY
303/376
223/398
LV:32 MP:67
LV:34 MP:54
327/426
LV:35 MP:43
DURAN
「⇒」は光」は光、「➡」は闇のクラスチェンジを示します。
ファイター（基本クラス）
ナイト
グラディエーター
パラディン
ロード
ソードマスター
デュエリスト
ANGELA
「⇒」は光、「➡」は闇のクラスチェンジを示します。
マジシャン（基本クラス）
ソーサレス
デルヴァー
グランデヴィナ
アークメイジ
ルーンマスター
メイガス
HAWKEYE
「⇒」は光、「➡」は闇のクラスチェンジを示します。
シーフ（基本クラス）
レンジャー
ニンジャ
ワンダラー
ローグ
ニンジャマスター
ナイトブレード
［クラスチェンジ］光の強さ、闇の強さ。選ぶのは君だ。
せいけんでんせつ
聖剣伝説®3
©スクウェア　キャラクターイラストレーション：結城信輝

聖剣3

『聖剣』ネタなら何でも追跡！

MANIAC マニアック

予告

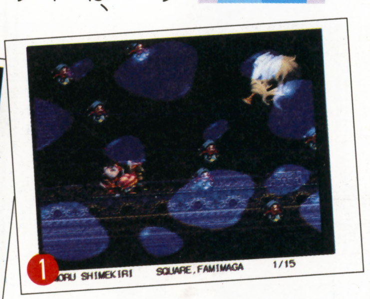
『聖剣3』サポート新コーナー発動!!

『聖剣伝説3』の発売まで待ってるだけなんて耐えられないっ！という君のために始まる新コーナー「聖剣3マニアック」。誌上Q&Aやプレゼントその他、毎回企画満載でお贈りする予定だ。というわけで、『聖剣3』をこよなく愛するみんなのハガキを大、大、大募集！ 意見・質問・イラストなど、何でもOKだよ!!

キミのネーム入りだ！

特別プレゼントその❶ 『聖剣3』秘蔵フォト

さあ、まずは唐突ながらプレゼントを2連発！ まず1つめのプレゼントは、題して〝『聖剣3』秘蔵フォトマル秘放出！〟。現在急ピッチで開発が進行中の『聖剣3』。その画面写真を、なんと君の名前入りでプレゼント。各15名限定の貴重アイテムだ。なにがなんでも欲しいって人は、好きな写真の番号1つと、名前（読み方も）を必ず明記して「聖剣3㊙フォト」係まで。



⇧君の名前の他、ファミマガ、スクウェアのサインも入っているのだ！

特別プレゼントその❷ 『聖剣3』特製テレカ

2つめのプレゼントは、コイツも貴重な『聖剣3』特製テレカ〟。これは限定20名。ノドから手が出ちゃいそうなほど欲しい人は、「テレカちょーだい」係まで応募するべし！

スクウェア特製だよ

©スクウェア

応募のきまり

プレゼントの締切は6月30日必着。発表はファミマガNo.15の予定だ。
プレゼントの応募、またそれ以外のハガキもすべて次のあて先へ。
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ編集部 聖剣3マニアック 〜係

※雑誌公正競争規約の定めにより、このページの懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

プロローグキャンペーン 7.1(SAT)スタート

W チャンスで、総計11,400名様 聖剣グッズを当てよう！

スクウェア期待の新作「聖剣伝説3」のオリジナル・グッズを当てよう！ A賞・B賞の中からご希望の賞品をひとつ。さらに、それにハズレてもまだ抽選のチャンスがまっている。送らなきゃソンだ！

まずはお店で、キャンペーン特製チラシをもらおう！

1st CHANCE!

A賞またはB賞の中から、ご希望のキャンペーンオリジナル賞品が抽選で当たります。

A賞 聖剣伝説3 特製G-SHOCK 200名様

大人気の、タフなストリートウォッチ。聖剣伝説3の世界を象徴する、あらゆる生命の源「マナ」にちなんで、「SECRET OF MANA」のマークが入っています。

B賞 キャラ・テレカ 2枚組（特別限定） 1,200名様

聖剣伝説3の主人公6人の、クラスチェンジ後の姿をフィーチャーしたテレホンカード。各キャラ2枚組を200セット。
デュラン・セット／ケヴィン・セット／ホークアイ・セット／アンジェラ・セット／シャルロット・セット／リース・セット

●応募方法：店頭のチラシについている専用応募ハガキに必要事項をご記入のうえ切り取って、事務局までお送りください（50円切手が必要です）。
●発表：賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

2nd CHANCE!

A賞・B賞の抽選にもれた方から、さらに抽選で合計10,000名様に、下記賞品のいずれかが当たります。

設定資料集／5,000名様

世界設定、主人公設定、ゲームシステムの解説など、聖剣伝説3の先どり情報満載の一冊。

遊べるカード・コレクション 5,000名様

主人公キャラをはじめ、フラミー、ブースカブーなどがカードに！ しかも裏面のデータを使って3つの遊びができるスグレモノです。（22枚セット・ケース入）

※設定資料集とカード・コレクションは、後日セットでNTT出版より発売されます。

※くわしくは店頭のチラシをご覧ください。なお、チラシがなくなり次第終了とさせていただきます。

スーパーファミコン

攻略

全290問のクリアに必要なすべてのテクニックを伝授！

す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー

3つのモードで全290問。そのすべてをクリアするためには、多くのコツとテクニックを知らなければいけないのだ。そこで、エディットモードを使用し、ぷよを置き換えて、理解しやすいグラフィックで、ひとつひとつを伝授していくぞ。

発売中　バンプレスト　9200円 消費税別

カセット 8M+64KRAM

バッテリーバックアップ

パズル

©COMPILE／BANPRESTO

"なぞぷよ"クリアに必要な3つのテクと7つのコツ

この『なぞぷよ』は、基本操作こそ『ぷよぷよ』と同じだけど、自分でぷよを積んで、そして消していくのではなく、最初にある配置に決められたぷよを落として消していくもの。いままでとはちょっと考え方が違うのだ。

↑いろんな形になっている問題も多い。どうやったら解ける？

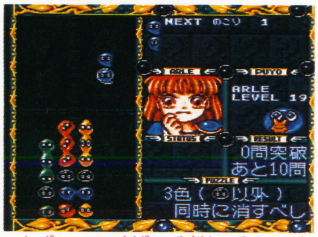
↑問題によって、落ちてくるぷよの個数がかなり違う

クリアだ！

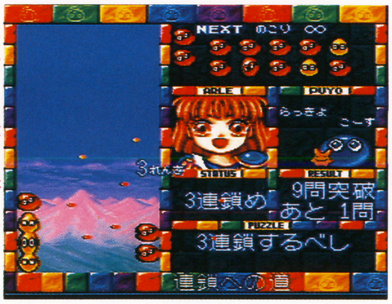
↑連鎖問題は、最後まで正解かどうかの判断がしにくいのだ

テク1 基本的な3つの消し方

このゲームの中で、ぷよを消すために必要なテクニックはおもに3つある。問題の多くは、自分で積んでいくのではなく「この配置ではこうしろ」といった消し方のものや、"連鎖"や"同時消し"。これらの基本は確実に抑えておこう。基本を覚えなければ、ゲームのクリアは難しいぞ。



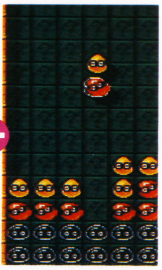
↑出題される問題の条件を満たす消し方は3つ。これは同時消しだ



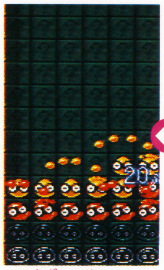
→指定された連鎖の数を満たすのも条件。それを越えてもだめだぞ

同時消し

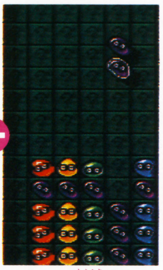
ぷよは4つをくっつけることで消すことができる。また、1つの色をなにもない平面上で消した場合は8つまで同時に消すことができる。当然、複数の色を使ったり、段差を利用すれば、もっと多くのぷよを同時に消すことも可能だ。消すためのぷよを特定の色で区切り、連鎖を利用して同時消しするのが最も簡単。50以上の同時消しをしなければいけない問題もあるぞ。



↑ぷよは1つだ

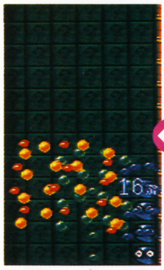


↑一度に消すのだ



↑まずは紫ぷよだ

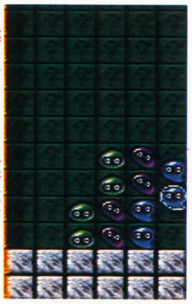
↑紫が消えると



↑残りが消える

連鎖消し

ぷよの消しかたの基本ともいえるのがこの"連鎖消し"だろう。有名なのは、階段状にぷよを積んでいき、一番下のぷよを消すことでどんどん連鎖していくものだ。しかし、それ以外にも、サンドウィッチ状に積んで、ぷよの横幅を少なくして連鎖させる方法や、一見めちゃくちゃに見えるが、実はちゃんと計算されているといったものもある。ゲーム中、連鎖を自分で積んでいく問題は非常に少ないので、積み方は紹介しない。



→青を消したら、階段連鎖で紫、そして緑が続けて消えるぞ

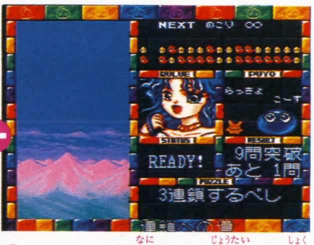
↑まずは黄色

↑緑が消えて……

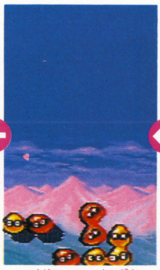
↑紫のあとに赤だ

2色連鎖

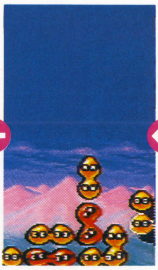
2色で連鎖をさせる問題が2問出題される。この問題は自分で積むことが許されているが、これは通常の連鎖とは違ってかなり難しい。階段積みを使うと一度に多くの同時消しになってしまうことが多いため、サンドウィッチ積みを利用しよう。横幅が2ブロックしかない場所での2色連鎖を練習しておこう。



↑このように、何もない状態で2色を使った連鎖を要求される問題も



↑変形した階段

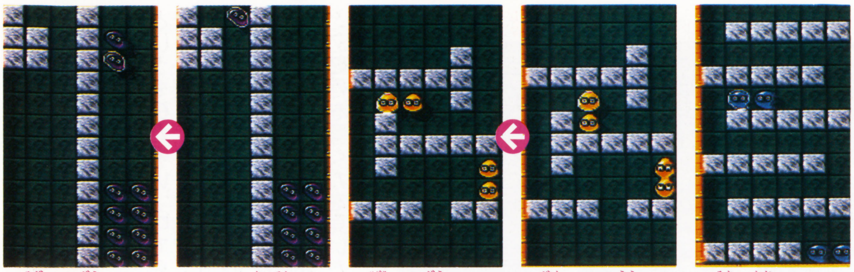


↑これでいい

→黄色を消したら、赤、黄色と3連鎖する。交互に消すのがコツ

テク2 ぷよは上へものぼれるのだ

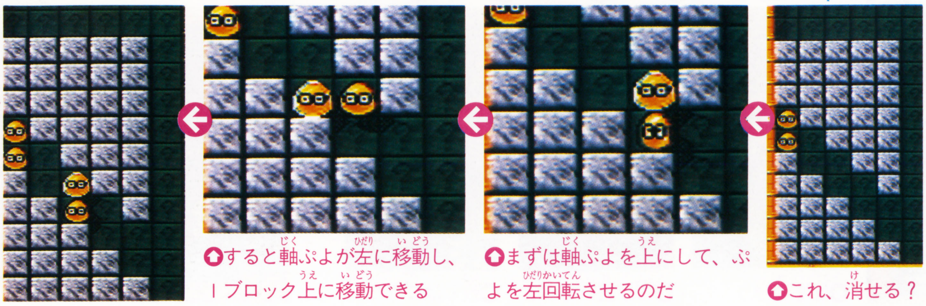
通常は下にしか移動させられないように思われるぷよも、回転の中心になる点滅するぷよをうまく利用すれば、ぷよを上に動かすことも可能になってくる。問題の中にはこうした"ぷよ上移動"を使用するものも多く存在する。しかし、ここにある2つの手法は、近くにぷよや壁などが存在する場合でないと使用することができない。



道を通そう
軸ぷよを上に
左に移動だ
ここで回転しろ
右に移動できる

上へのぼる

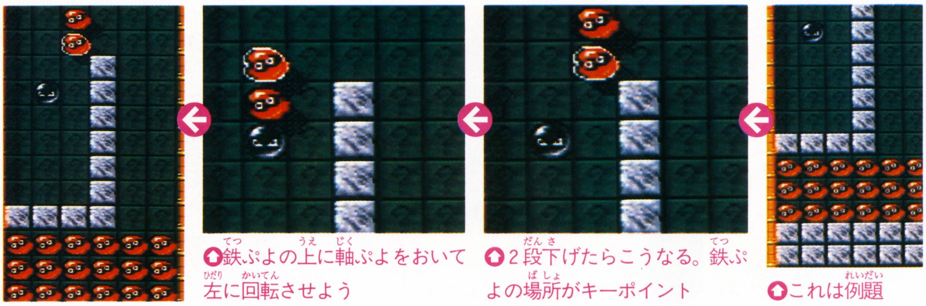
回転の軸になるぷよをつねに上に置いておき、それに隣接する壁（これがないと上への移動はできない）の方向にぷよを回転させることで、いきばのない回転軸のぷよは、開いている空間の方にはじかれる結果になる。これを利用すれば上へ移動できる。



これ、消せる？
まずは軸ぷよを上にして、ぷよを左回転させるのだ
すると軸ぷよが左に移動し、1ブロック上に移動できる
これを素早くくりかえすことで、どんどん上に移動する

壁越え

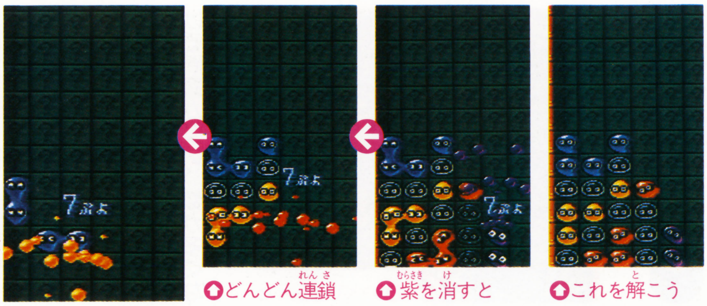
画面最上部よりも上には、ぷよが出現するために必要な空間がある。ここへ、上で紹介した方法を使ってぷよを上げることもできる。左の写真は、エディットモードでブロックを2つ下に下げた状態だ。やはり鉄ぷよのある場所に障害物が必要なのだ。



これは例題
2段下げたらこうなる。鉄ぷよの場所がキーポイント
鉄ぷよの上に軸ぷよをおいて左に回転させよう
軸ぷよが上になったらさらに反回転させて右に移動しよう

テク3 おじゃまぷよを連鎖に使え

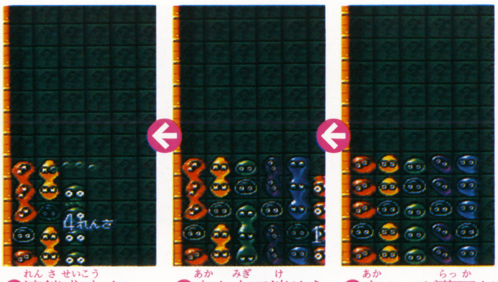
おじゃまぷよは、それに隣接したぷよが消えることで、いっしょに消えてしまう。『なぞぷよ』では、このおじゃまぷよが、問題を解く大きなカギになっている場合が多い。しかし、おじゃまぷよが敷き詰めてある場合、1カ所だけを掘り下げていくことはできないため、必要なおじゃまぷよをいっしょに消してしまうことになることもある。うまく使えば多くの連鎖をすることもできるのだ。



これを解こう
紫を消すと
どんどん連鎖
おじゃまぷよが消えると連鎖していく。よく考えてみよう

●例題1

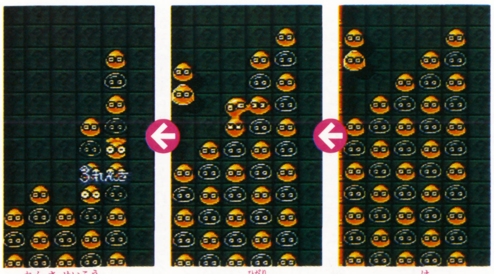
右のぷよを消すことで、左にあるおじゃまぷよを消し、次々に連鎖させていく方法。



赤4つが落下だ
赤を右で消そう
連鎖成功！

●例題2

交互にぷよとおじゃまぷよが存在している。一度に2つ以上のおじゃまぷよを消すことで、連鎖させる。



まずは消そう
そして左へ
連鎖成功！

コツ1 連鎖問題は逆算しろ

問題の中には"○連鎖しろ"というものが多い。中でも10連鎖以上になると、一見しただけではわからないものだらけだ。そこで、画面の下から逆に計算していき、最終的にどこに何を置くかを見いだす方法が効果を発揮する。

➡このような問題がある

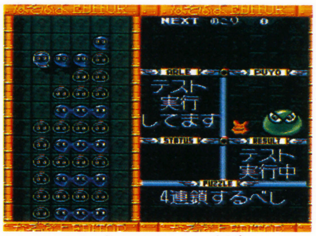
⬇これは無視する ⬇これをどう消す？ ⬇ここは消える

⬆緑を消そう ⬆こう置いてみる ⬆残りはこうだ

➡こうして消しはじめれば、下まですべて連鎖していくぞ！

コツ2 ぷよを全部使うとは限らない

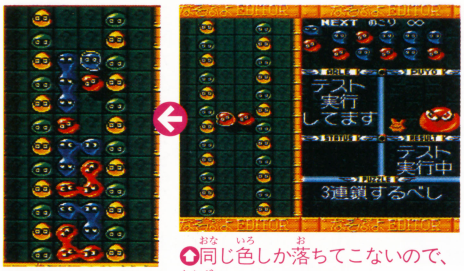
落ちてくるぷよの個数は1〜16個、または無限にわかれるが、個数設定がされている場合においても、そのすべてを使うとは限らない。残りぷよがフェイントになっている問題もあるので、ひっかからないようにしよう。



⬆1つしか落ちてこない問題は、このさい論外にしておこう

●落ち続ける

無限に落ち続けるぷよ。おもに1〜2色が多く、何度失敗してもやり直せるようになっているのだ。

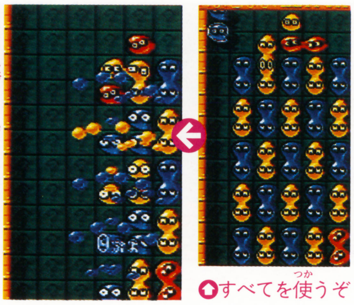


⬆同じ色しか落ちてこないので、何度でもやりなおしができる

⬆できるまでやれ

●全部使う

落ちてくるぷよを全部使う。ほとんどの問題がこれだ。1〜3つ程度なら、画面を見ただけ、もしくは置く位置を変えながら数回プレイすれば解ける問題が多い。数が多くなるとちょっと苦しくなる。



➡良く考えて置けばいい

⬆すべてを使うぞ

●ぷよがあまる

ごくまれだが、最後にぷよがあまる場合がある。すべてのぷよを使ってクリアしようとすると解けないぞ。

⬆これだけ落ちてくるが、すべてを使って考えると解けない

⬆あまりがでる

コツ3 初期配置で答えがわかる

問題には難易度があり、簡単な問題は、最初の配置を見ただけで答えがわかってしまうものが多い。また、一見難しく見えても、落ちてくるぷよをみるとぷよを置く場所が「そこしかない」という場合もある。下のぷよを見て、4つ以上の組み合わせができない場合は、その上に同じ色を置く必要があるということ。こうして最初の配置をよく観察することで、答えを見いだす方法を身に付けよう。

⬆ぷよを置く場所が限られている。どこに置くかを試せばいい

紫を消さないと連鎖しない

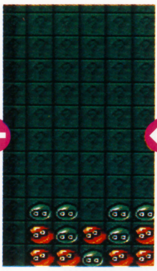
⬆途中で止まれば

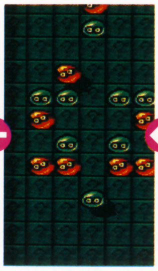
⬆やり直しだ

コツ4 わからない時は一度落とせ

初期配置で空中にぷよが浮いている場合などは、最初に置く場所を考える前に、落下したあとの配置を崩さない場所にぷよを置いて、いちどすべてを落としてみよう。それによって、簡単に答えが見いだせる場合もあるのだ。また、複数の連鎖を必要とする問題において、落下するぷよが1〜2個の場合、とりあえず消せる場所にぷよを置いてみて、そのときの連鎖の状態と残った色を確認し、それに応じて再びやり直すといった行動も非常に重要になる。

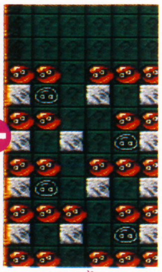
落とすとどうなるかは、一度落としてみないとわからない

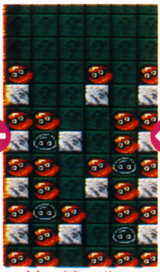

こうなるのだ


こうちぎろう

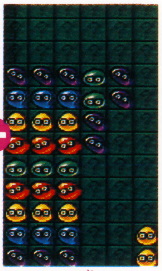
全部消えるぞ

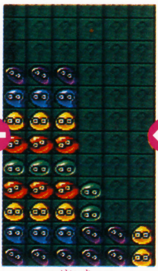
これでいいぞ


これも落とそう


上を先に消そう

左を青で、右を黄色のぷよで消していく。おじゃまぷよを使え

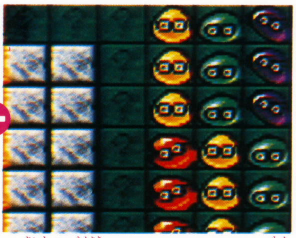

これを落とすと

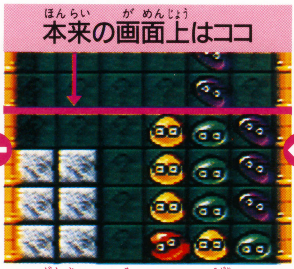

この配置になる

最初に右の黄色のぷよを消せば、サンドウィッチ連鎖が始まる

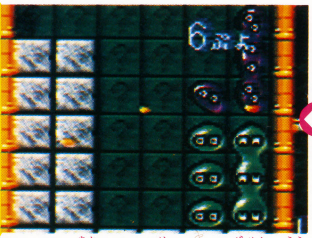
コツ5 画面の上にもぷよを置けるぞ

普段は見えない"画面の上"にもぷよが置けるのがわかったら、今度はそこを有効に利用することに慣れよう。また、問題の中にはそこを利用しなければ解けない連鎖問題も多く含まれている。画面上を移動できる基礎配置を知ろう。


最初が紫ぷよというところが問題。さあ、どこに置けばいい？



2段下げて見てみる。緑ぷよの上に紫ぷよを置かなければダメだ

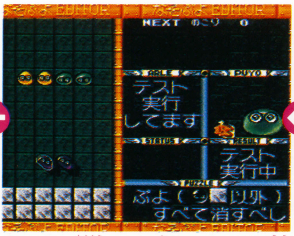

これで赤ぷよを消せば、画面の上から紫ぷよが落ちてきて連鎖になる

これで連鎖だ

コツ6 宙に浮いているぷよの下に置け

初期配置でぷよが宙に浮いている場合、ほとんどの問題が、その下にぷよを置くだけで解けてしまうのだ。これらの問題には、複雑さは感じられないが、ただ考えるよりも、一度落とす、または複数のパターンを試すことで解き方がわかるものになっている。

こういう配置があったとしよう。（これはエディットした例題）



ここに紫ぷよを置く。すると上のぷよが落下してくるのだ

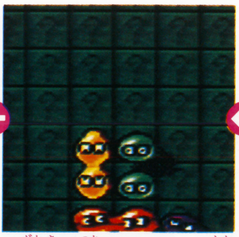
こういう段差ができる。これを実際に使う問題もあるぞ

段差ができる

コツ7 ぷよをうまくちぎって落とせ

ぷよは、縦や横にして置く以外に、段差を利用してちぎることもできる。しかし、ちぎった後にぷよを移動させることは不可能。その場から落下するだけである。これを利用することで、通常ではわかりにくい"同時消し"などを行う問題を解くことが可能。

ここでも例題をつくって考えてみよう


段差を使ってちぎって下に落としてみよう

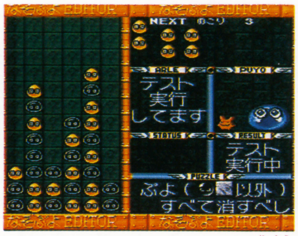
ちぎることで、同じ色をつなげていけるのだ

こうして連鎖配置をつくることもできる

全290問の中でも超難解な問題を攻略だ

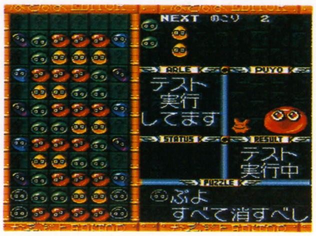
出題される問題の条件は7種類。中でも多いのは"？連鎖しろ""？ぷよ同時に消せ""すべてのぷよを消せ"の3つだ。この中でも特に難しい問題を9問、解き方や考え方を含めて攻略しよう。これが解ければ、他の問題にも応用することが可能なはずだ。

簡単そうに見えて、実は複雑な問題。条件を良く見て考えろ



おじゃまぷよなどもうまく利用しないと解けないものばかり

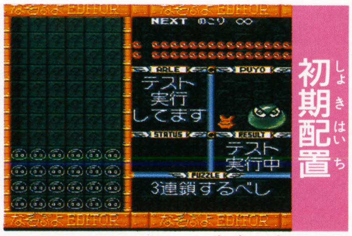
超難解な問題が連続して出題されることもある。がんばろうぜ！



条件 3連鎖すべし

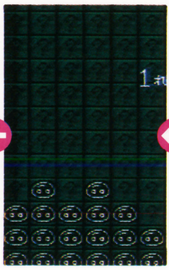
赤ぷよのみで3連鎖させる。しかし、普通に考えてはできないので、下にあるおじゃまぷよをうまく利用するのだ。最初におじゃまぷよをデコボコにし、端から消して連鎖をさせなければいけない。

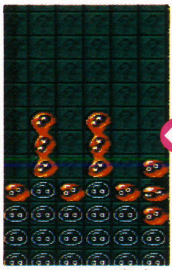
初期配置



おじゃまぷよしかない配置。落ちてくるのは赤ぷよだけという変な問題

段差をつくろう


こうするのだ

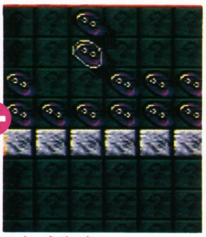

そしてこう配置

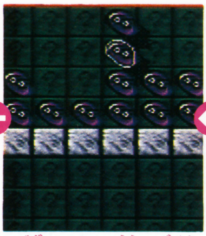
条件 10ぷよを同時に消せ

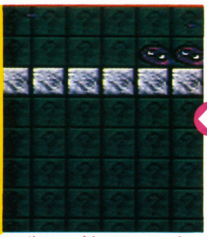
画面の上に10ぷよがすでにつながっている。一見、どこに落としても11～12ぷよ消しになってしまう。画面外に置いた場合には同時に消えないことを利用すると解けるぞ。

初期配置

画面の上ブロックでおこなわれる。すこし下にずらして考えてみよう


初期配置で10ぷよが消えるということは


右のぷよの上（画面外）に置いてしまえ


消した後に2つが落下してくるぞ

これでOK

条件 4連鎖すべし

サンドウィッチ状態になっている初期配置。まずはこれらをおじゃまぷよに置き換えてみる。そして、中央の赤ぷよを最初に消すことを考える。すると、左にある順序で置いていくことになる。赤ぷよの上には交互に色を配置すれば、連鎖していきすべて消える。

初期配置

初期配置のぷよをすべておじゃまぷよに置き換えて考えてみよう

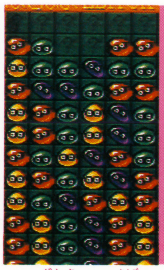
本来は赤ぷよの上にこう置く。最初に消すのは赤ぷよだぞ

ちぎってこういう配置に持っていこう。これで赤ぷよが消える

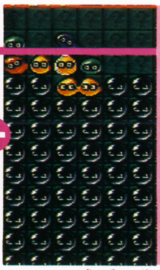
条件 19連鎖すべし

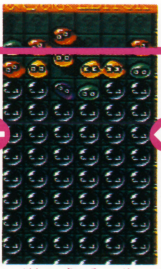
これだけの空間に、8つのぷよを落として19連鎖しなければいけない。ここで重要なのは、途中で一度、黄ぷよを消してしまわなければいけないところ。しかも画面外のぷよの色の上下をちゃんと確認しておかなければいけない。超難問と思われる問題。

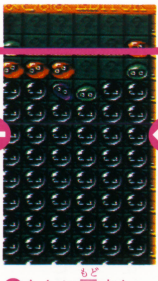
初期配置

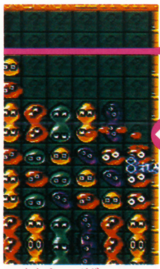

2段下げて考えるぞ

本来の画面上はココ


ここで黄色を消す


再び黄色を消す


もとに戻すと


連鎖が始まるぞ

条件 赤ぷよをすべて消すべし

ポイントは、左から3番目の縦に開いた列に、なにも置いてはいけないこと。これは8手目にそこから黄色を右にいれて消すため。最後に赤ぷよ3つが右下に残るので、最後のぷよで消してクリアだ。

初期配置

ここにおこう

⇧最初から宙に浮いているぷよが多い。左と右の2パートあるぞ

⇧左を青ぷよで

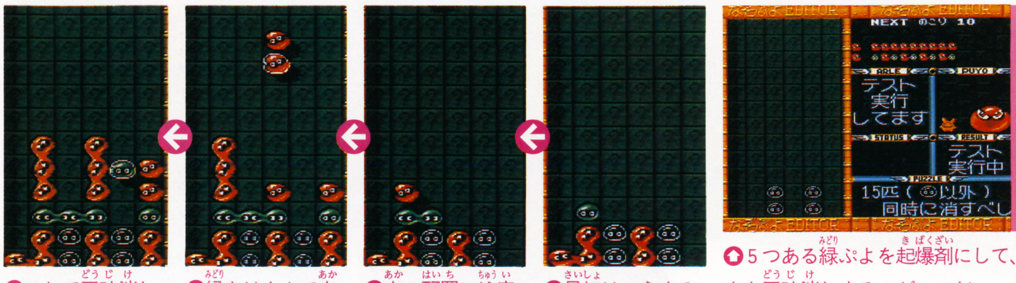
⇧右は黄ぷよだ

⇧最後に黄ぷよが一つ残るが、赤全消しの条件は満たしている

条件 15ぷよ同時に消すべし

まずわかるのは、緑ぷよをはさんで連鎖させ、赤ぷよを一度に15匹消すということ。おじゃまぷよの段差をうまく使い、下から3段目に緑ぷよを並べるようにしよう。

初期配置



⇧5つある緑ぷよを起爆剤にして、赤ぷよを同時消しするのがコツだ

⇧最初はこうする

⇧赤の配置に注意

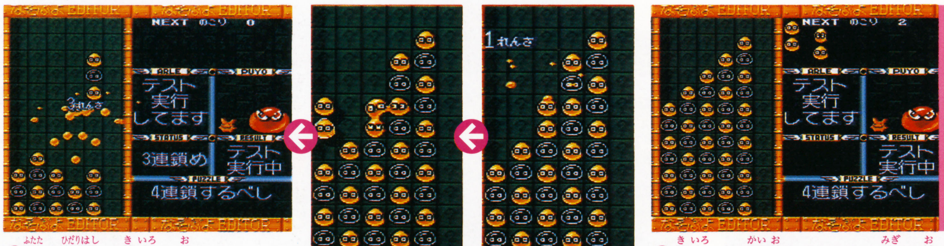
⇧緑をはさんで赤

⇧これで同時消し

条件 4連鎖するべし

通常なら右に落として連鎖と考えるところだが、それでは連鎖しない。また、それ以外の場所にぷよを置くと、必ず消えてしまうのだ。ここでは考え方を変えて、左端に落として一度消し、同じ場所に再び置いて見よう。

初期配置



⇧黄色が2回落ちてくる。右に落とすとクリアできないのでまずは左だ

⇧左端を消す

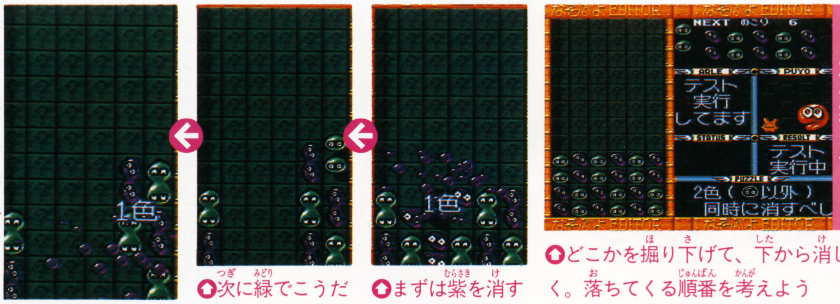
⇧この配置になる

⇧再び左端に黄色を落とすと、おじゃまぷよが消えて4連鎖する

条件 2色同時に消すべし

階段積みになっている2色のぷよ。これで2色同時に消そうと思っても、普通だと単に連鎖してしまう。最初に緑ぷよを消し、そして紫ぷよも消す。そして紫の上に緑を配置、その横に紫を置き、穴の開いた場所の緑ぷよを消せば、連鎖で2色同時に消える。

初期配置



⇧どこかを掘り下げて、下から消していく。落ちてくる順番を考えよう

⇧まずは紫を消す

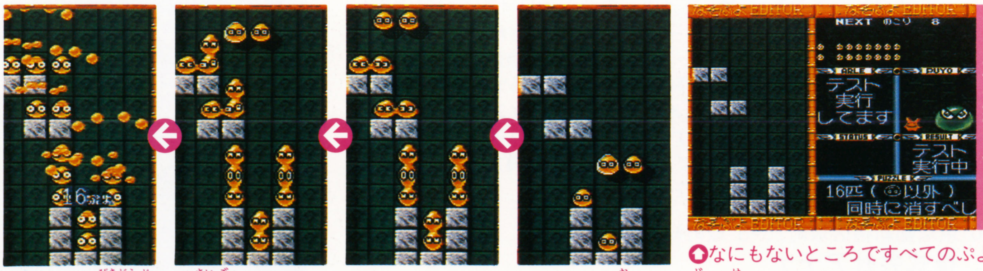
⇧次に緑でこうだ

⇧紫ぷよを消すと2色が同時に消える。最初はどこを消してもいい

条件 16ぷよ同時に消すべし

すべてのぷよを同時に消さないと条件は満たせない。最終的な置き方は左から3つめの写真だが、そうするためには、黄ぷよをちぎって置いていかなければいけないのだ。そして最後にちぎればOK。

初期配置



⇧なにもないところですべてのぷよを同時に消さなければいけない

⇧ちぎって置こう

⇧こうなるはずだ

⇧最後はここに

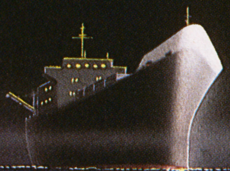
⇧これで16匹同時

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO

夜光虫

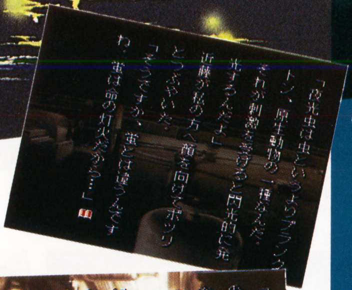
プレイヤーの選択した行動が物語りの展開を大きく変えるマルチストーリーアドベンチャー。

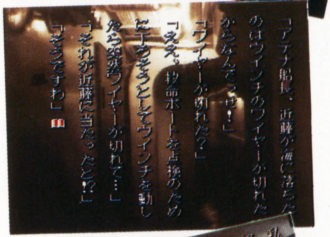


本格派小説スタイルの画像に時として現れる運命の選択肢。
そのひとつひとつの選択が物語りの行方を大きく左右します。
君は望み通りのエンディングを迎えることができるか？

豪華制作スタッフを起用した本物ならではの臨場感をお楽しみ下さい。

シナリオに新鋭・白石マミ、音楽に後藤次利を起用し、本格派を追求しました。
目のはなせない物語りの展開、驚くほどの臨場感をお楽しみ下さい。





スーパーファミコン用ソフト
夜光虫
マルチストーリーＡＶＧ　バッテリーバックアップ機能付き
6月16日発売　価格 10,800円（税別）

夜光虫――
それは闇に漂う怪しい光りの渦。
瞬いては消え、また現れる夢幻の繰返し。
そして、その美しさは死の予感・・・・。

PROFILE

シナリオライター　白石マミ

1964年東京生まれ。二松学舎大学文学部卒。1993年、船舶会社に勤務する傍ら処女作「ティアフル・ムーン―涙ぐむ月」を手掛け、日本放送作家協会主催・第22回創作ラジオドラマ脚本賞で佳作入選、また「空色パラソル」で講談社主催第１回ＢＦオリジナルストーリー大賞受賞。

作曲家　後藤次利

1952年東京生まれ。75年にサディスティックミカバンドに参加。翌年、高中正義氏、高橋幸宏氏とサディスティックスを結成。79年には沢田研二の「TOKIO」でレコード大賞編曲賞受賞。以後、工藤静香、とんねるず、おニャン子クラブなどに作曲・編曲を提供。また吉川晃司、ハウンドドッグなど多数のアーティストのプロデュースを手掛ける。

夜光虫ミステリアスグッズ W（ダブル）キャンペーン

総計 2,000名様にプレゼント!!

キャンペーン 1

「夜光虫」に同封されているアンケートハガキに必要事項を明記の上、アテナまで送って下さい。抽選で1,000名様に「夜光虫特製置時計」をプレゼント致します。
※平成７年12月末日の消印にて締め切らせて頂きます。

キャンペーン 2

「夜光虫」の全シナリオをクリアすると「キーワード」が表示されます。このキーワードを明記の上、取扱説明書についている応募券を官製ハガキに貼って送って下さい。先着1,000名様に「光る夜光虫テレフォンカード」をプレゼント致します。※1,000名様より後の到着分は無効になりますのでご了承下さい。応募方法は、取扱説明書の11ページをご覧下さい。

応募先　〒160 東京都新宿区坂町28-6 坂町Ｍビル３Ｆ
株式会社アテナ

Athena
株式会社アテナ　〒160 東京都新宿区坂町28-6 坂町Ｍビル3Ｆ　©アテナ 1995

シムシティ2000

SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

短期集中連載

全国の『シムシティ2000』でお悩みの市長のみなさまに朗報！　今号から始まった短期集中連載は貴殿のお悩みにズバリお答えするものです。当ファミマガ都市問題研究所の最新研究結果をもとに自信をもってお贈りいたします。

市長の悩み解決します

解答：ファミマガ都市問題研究所

市長の悩み

条例の使い方がわかりません。どうしたらいいのでしょうか？

東京都／中島輝好市長

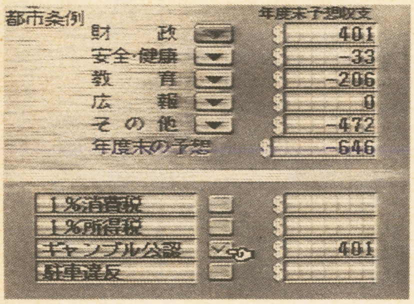
ひとくちに条例といってもその種類はじつに多彩です。左下にすべての条例をリストアップしたところ、その数はなんと20種類にもなります。

これだけ数が多いと、使い方がわからずに困ってしまう市長がおられても不思議ではないでしょう。

まず、結論から申し上げましょう。条例はなにがなんでも必要というものではありません。あくまでも都市の発展をうながすための補助機能なのです。つまり、使い方のわからないうちは無理をしてまで使うことはないのです。条例がなくても都市はちゃんと発展していきます。

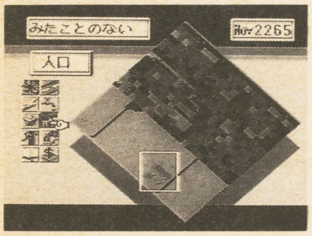
もちろん条例を使ったほうがよいケースもあります。ほとんどの条例は制定すると、都市にプラスの効果があります。資金に余裕があれば使用してもかまいません。

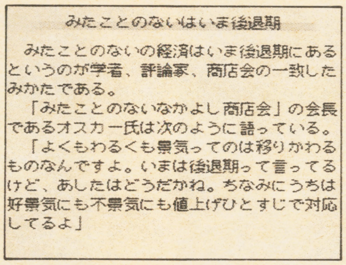
しかし、「1％消費税」、「1％所得税」、「ギャンブル公認」、「駐車違反」の財政にかんする4つの条例は、都市の収入を増加させるのと引き換えに多少の問題を発生させるので、使用には注意が必要。これらの条例には手をださないほうが無難です。



条例の種類は多い

1％所得税は住民の評判がすこぶる悪い。導入しないように




みたことのないはいま後退期

みたことのないの経済はいま後退期にあるというのが学者、評論家、商店会の一致したみかたである。

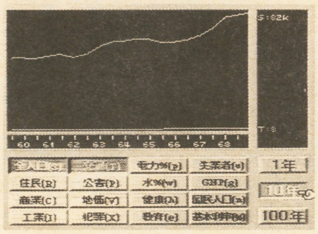
「みたことのないなかよし商店会」の会長であるオスカー氏は次のように語っている。

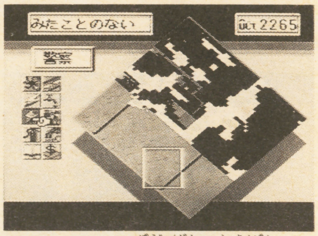
「よくもわるくも景気ってのは移りかわるものなんですよ。いまは後退期って言ってるけど、あしたはどうだかね。ちなみにうちは好景気にも不景気にも値上げひとすじで対応してるよ」

消費税は購買意欲を落とす。使うな！

条例名	効果	条例名	効果
1％消費税	都市の商品に一律1％の消費税をかける。商業が少し停滞する。	ホームレス寮	ホームレスを労働者にする。都市の平均地価が少し上昇する。
1％所得税	都市住民の所得に1％の税金をかける。人口の増加が鈍る。	汚染削減政策	都市の汚染を削減する効果がある。ぜひ制定したい条例。
ギャンブル公認	ギャンブルを公認すると、治安が悪化し犯罪が増加してしまう。	自衛消防団	市民の手で消防団を結成させる。火災の発生率がやや低下する。
駐車違反の罰金	駐車違反に罰金をかける。都市への人口流入が鈍くなる。	市内禁煙	市内の公共施設、乗物を禁煙にする。市民の健康水準が高まる。
弁論大会	都市の住民の教育水準を少しだけ上昇させる効果がある。	無料診療所	市民の健康水準がやや上昇。市長の支持率も少しだけ上昇する。
麻薬撲滅運動	市民の道徳心に訴えて犯罪の発生を少しだけ減らす効果がある。	リトルリーグ	スポーツの推進で、市民の健康への関心を高める。効果は少々。
救命活動講座	救命活動を市民に教えて、平均寿命を少しだけ増加させる。	観光広告	都市に観光客を呼び込む。観光産業と商業がやや上昇する。
周辺警備	自警団を組織させ、都市の犯罪発生を抑える。効果は小さい。	ビジネス広告	都市への新規参入メーカーを増やすための宣伝をする条例。
省エネ運動	発電所の最大電力供給タイルを15％まで増やすことができる。	都市美化運動	都市をきれいにすると、街の景観が高まり地価が上昇する。
核禁止都市	原子力発電所が建設できなくなるが、それ以外の効果はない。	カーニバル	いわゆる“お祭り”を開催し、商業を発展させていく。

駐車違反は取り締まるべきだろうが、都市に入り込む人は減る





ギャンブルは暴力団の資金源になることもある。治安が悪化する

市長殿へ

●とりあえず「汚染削減政策」だけは制定すべし。

●条例はあくまでも補助的な機能。効果がわからない条例は使わなくても問題ない。

©MAXIS,INC.,Will Wright and Fred Haslam.／Imagineer Co.,Ltd.／HAL Laboratory inc.

市長の悩み

道路に交差点は作ったほうがいいのですか？ それと、最良の区画を教えてください。

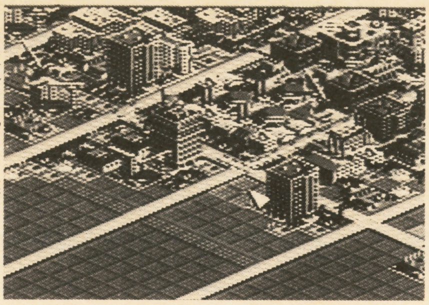
長野県／中村正樹市長

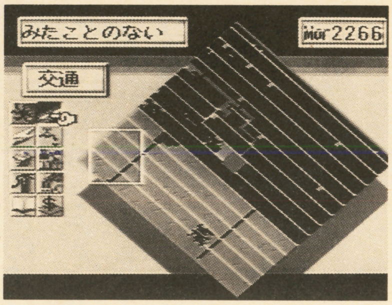
ふつうの道路にはかならず交差点のひとつやふたつはあるものです。しかし、『シムシティ2000』ではかならずしも交差点を作る必要はありません。

2本以上の道路が交差することによって、物資の流通がよりスムーズになり、都市の繁栄を助けます。ただ、同時に道路の渋滞の原因にもなります。渋滞は都市の繁栄を妨げます。つまり、どちらも一長一短ということです。

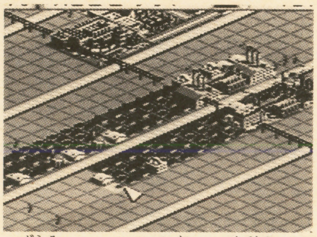
さて、もうひとつの質問についてですが、「建物が建設されるのは道路から3マス以内」という特性を考慮しましょう。もっとも効率的な道路の建設方法は、すべての土地が道路から3マス以内におさまっていること。それに交通量や都市の発展を考えると、「最良の区画」というのは、6マスおき平行に道路を建設した状態といえるでしょう。

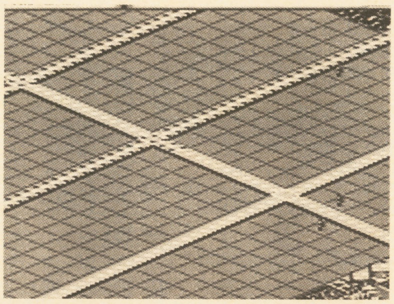
もっとも、この状態はけっして見栄えのよい姿ではありません、見栄えにこだわる場合は、適当に交差点を作ってみるのもよいかも。

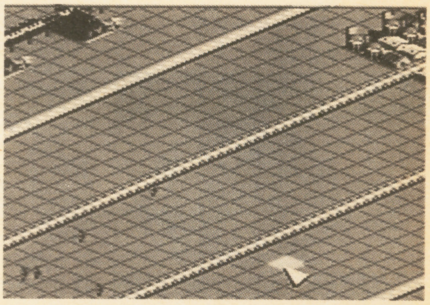

交差点は交通の要所だが、つくらなくてもだいじょうぶだ



これがベスト。見た目は悪い…


道路から3マス以内には建物ができていく。これは覚えておくべし


交差点を作った場合


交差点を作らない場合。作った場合とあまり変わらない

市長殿へ

●見た目は悪いが、6マス間隔で平行に道路を建設した状態が、もっとも効率的な区画。

市長の悩み

「プレゼント」には、どのような種類があるのでしょうか？

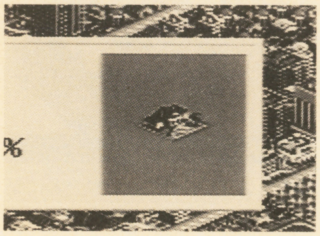
神奈川県／佐藤健児市長

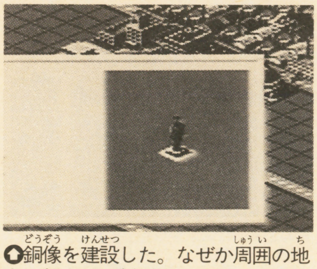
「プレゼント」とは、都市がある程度の規模になると建設することができる、特別な建造物のことをさします。

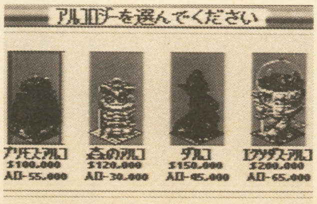
このプレゼントには、8つの種類があります。都市がそれぞれある程度の人口に到達すると、無料で建設できます。

これらのプレゼントには、銅像、シティーホール、市長官邸、ラマ・ドーム、新市長舎、テレビ局、ロケット基地、アルコロジーがあります。

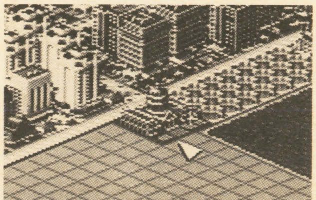
様々な効果がありますが、必要性は強くありません。


市長官舎を建設。プレゼントのなかではポピュラーなもののひとつ


銅像を建設した。なぜか周囲の地価が少しだけ上昇するのだ



アルコロジーは建物自体がひとつの都市なのだ。どんどん建設しよう


シティーホールも周囲の地価を上昇させる。効果はわずかなのだが…

市長殿へ

●アルコロジーを含めて、プレゼントは8種類ある。
●プレゼントはあくまでもオマケ。効果は小さい。

市長の悩み解決します

市長の悩み

前作『シムシティ』では、道路がなくても鉄道だけで都市が育ちましたが、今作は？

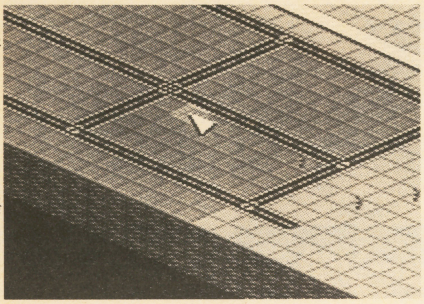
東京都／下田潤一市長

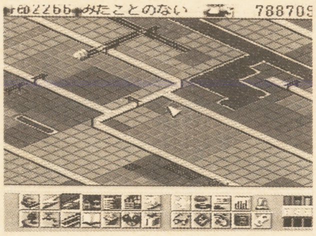
前作の『シムシティ』では道路をまったく建設せず、鉄道だけで都市を発展させることができました。しかし、今作『シムシティ2000』では、鉄道の利用は駅でしかできないのです。考えてみれば当たり前の話ですね。

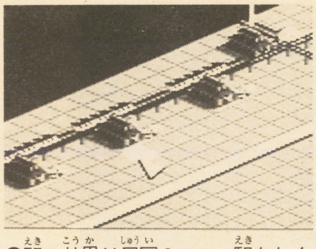
つまり、残念ながら鉄道だけで都市を育成することはできなくなっています。

ただし、6マスごとに駅を建設していけば、道路をまったく使わなくても都市を建設することは可能です。

しかし、コストパフォーマンスを考えると、ふつうに道路を建設するほうがはるかに安あがりです。賢明な市長ならば道路を選ぶべきです。


鉄道だけでは都市は育たない！


やはり道路を建設していくのがもっとも効果的で、てっとり早い方法だ


駅の効果は周囲3マス。駅をたくさん作れば道路は要らない？

市長殿へ

●『シムシティ2000』では、鉄道だけで都市を育てることは不可能。あきらめて道路を建設するのが吉。

市長の悩み

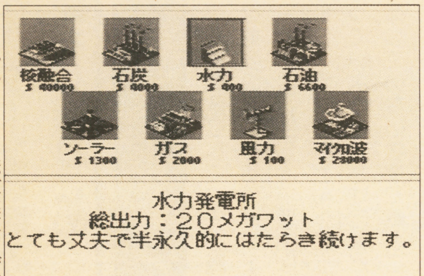
発電所は種類がいっぱいあってどれを選んだらいいのかわかりません。よいアドバイスを！

千葉県／かまきり1号市長

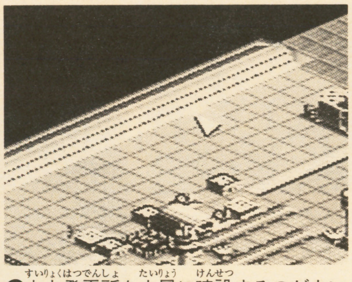
発電所も種類がいっぱいあって、どれを選んだらよいのか頭を悩ますところです。発電所には石油・石炭・水力・ガス・原子力・マイクロ波・核融合・風力・ソーラーの9種類があります。

このうち、もっともおすすめなのは水力発電所です。たしかに水力発電所は1基あたりの供給電力20MWと少ないので、数をそろえないと役にたちません。そこで、手持ちの資金が少ないゲーム序盤では石炭発電所でガマンし、資金に余裕ができたら随時、水力発電に切り換えましょう。環境を汚染しないうえ、ほかの発電所と違い50年ごとに建て替える必要がないため、長期的にみれば断然お得。

それ以外では、核融合発電所が効率的。これ1基で都市マップ全体の約80％に電力を供給することが可能（マップ内のすべてのマスに建物があると仮定した場合）。ちなみに都市の電力をすべて水力発電でまかなおうとすると154基の発電所が必要になります。



9種類ならんだ発電所選択画面


水力発電所を大量に建設するのがよい

核融合発電所は効果が大きい

市長殿へ

●おすすめは水力発電所。発電量不足を数でカバー。
●核融合発電所もおすすめ。

「シムシティ2000」でお悩みの方へ

『シムシティ2000』でお悩みの市長に朗報！ みなさまの苦悩を解消すべく、こちら、ファミマガ都市問題研究所では、『シムシティ2000』へのみなさまの疑問・質問を大募集。ハガキか封書に「シムシティ2000」への質問・疑問を書いて、次のあて先へ。

郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を忘れないでね！

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Iファミマガ編集部「シムシティ2000 市長のお悩み解決します」係

たくさんのおハガキおまちしていま～す！

せっかく買ったそのゲーム、もっともっと楽しもうよ！

HOW TO PLAY Nichibutsu Arcade classics 編

ニチブツアーケードクラシックス

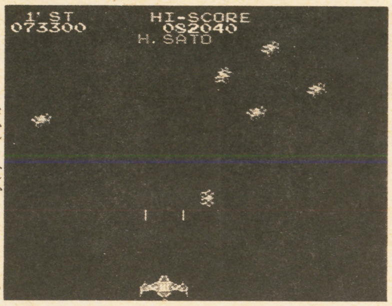
『ニチブツ～』編の2時限目は、『ムーンクレスタ』『フリスキー・トム』の2本をまとめてお贈りする。全作1周を目指そう！

ファミマガゲーム講座 2時限目 ムーンクレスタ/フリスキー・トム

LESSON1 ムーンクレスタ

敵の動作パターンを掴み攻撃対象をしぼりこめ

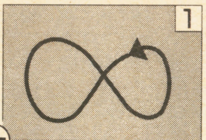
このゲームに登場する敵の種類は5つ（色違いの敵でも性質は同じ）。各敵の動きは、ランダム性は強いが基本的に一定の法則のもとに移動している。以下にその動きの性質と、対応策を解説していくので、まずはじっくり読んでほしい。それから難易度の変化についてだが、難度のアップはプレイ時間によってのみ変化する。つまり、クリア時間が速いほど難度は上がりにくくなるわけだ。難度のランクは6段階に分かれており、ノーミスだと3周目の最後には最高ランクになる。逆にランクを下げる方法は、ミスするしかない。ミスするごとにランクはリセットされ、最低レベルに戻るようになっているので、ミスの後は楽になる。



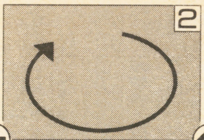
⬆ランクは時間で変化するが、最高ランクをしのげればもう大丈夫

コールドアイ

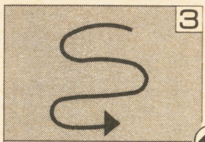
最初の敵にして、先の周では最強の敵になるのがコールドアイ（通称目玉）。理由は簡単で、ランクがどんなに上がっていようと、必ず自機が合体していない状態で戦うことになるからだ。攻略法は、まずスタートと同時に1発攻撃、次に今撃ったヤツの、残り半分を破壊。これで中心の1体を倒したら次は端の目玉を2発撃つ。2機目の目玉の半分を撃つときは、分裂の法則があるため、必ず残る2機が画面上部にいるときに撃つことだ。後の展開が楽になる。



1 登場時の編隊は、やや下降しつつ∞の形に動く。自動分裂が起こるまではこの動きなので、目玉2個を先に壊すのがいい



2 半分になった個体から円運動に変わる。円運動中に反転する個体があれば、大半はパターン3へ移行。稀に逆回転することも

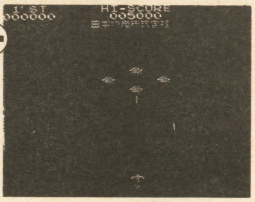


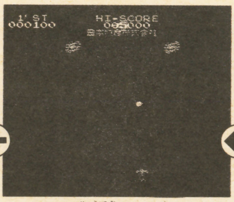
3 後半のランクにならない限り、一定の幅を保って波状に降りてくる。高ランクの場合だと、下がるにつれて幅が広くなる

自動分裂の法則

目玉半分を1として、編隊の残りが4になると自動分裂。つまり、完全形2つか、完全形1つと半分2つになると分裂する。また、画面下に抜けた場合はすべて分裂する。

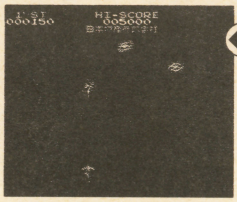
⬇まずは出現と同時に1発。1号機があれば、連射しているだけで確実にヒットする

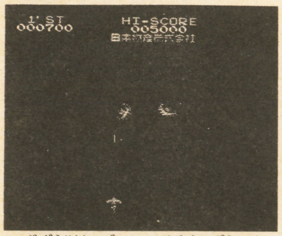




⬆ほかの標的には目もくれず、半分にした目玉から確実に破壊していくのがいい

⬇あと1個で自動分裂、というときになったら、残りが上部にいるときに撃て

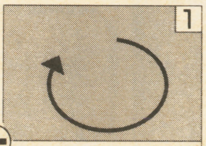




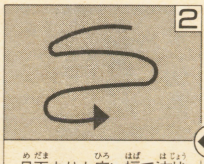
⬆自動分裂後は、波状移動の横幅をよく見て、限界点で撃とう

スーパーフライ

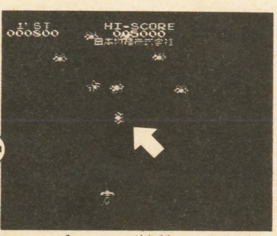
スーパーフライ（通称ハエ）のパターン自体は、目玉とさほど変わらない。ただし数が多いので、単独行動に移るものを探し、自機に近ければ逃がさずに撃とう。遠いハエは逃がすほうが賢明だ。最初の円運動中に絶対数を減らせ！



1 出現時から円運動を始める。反転した個体からパターン2に変化するが、目玉に比べて逆回転に移る割合が高くなっている

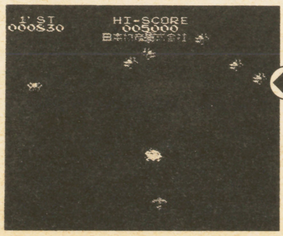


2 目玉よりも広い幅で波状に降下する。ときどき途中で停止することがある。ランクが上がると移動の横幅、降り幅が広がる



⬆よく見れば、反転するキャラはすぐ判断できる。あとは慣れ

⬇パターン2の敵のみに的を絞って撃墜。無理そうなら逃がせ

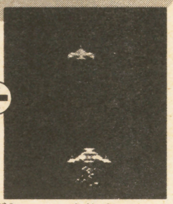


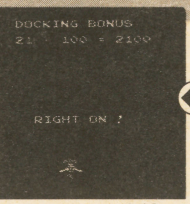
©Nihon Bussan Co.,Ltd.

POINT ドッキングが後半攻略のカギ

自機が3号機でない限り、ハエの次（もしくはメテオの次）にはドッキングのチャンスがある。ドッキングに失敗すると自機が減るだけでなく、後半が非常にきつい（特にアトミックパイル）ので、確実に成功しておこう。一応ボタンで速度調整できるが、判定は非常に甘く、例えば減速せずに左右の調整だけで突っ込んでも大丈夫だし、接合面さえつながっていれば半キャラ分くらいずれても失敗しない。唯一注意したいのは左右に移動するときの慣性だが、これも十字ボタンを小刻みに動かしていけば問題ないだろう。あとはくれぐれも慎重に！

ブレーキの必要はナシ



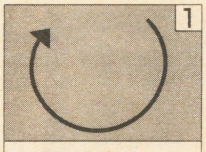


⇧ドッキングは左右の移動だけで楽勝だ

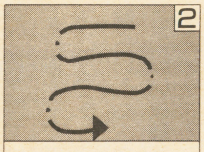
⇧写真のとおり、こんなに横がズレていても失敗にはならない

フォーディ

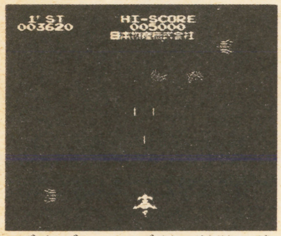
パターン解析を見てもらえばわかるとおり、基本パターンはハエと同じだ。相違点は、フォーディのほうが一時停止が多く動きが大きいことのみ。この点に注目すれば、フォーディはそれほど嫌な敵ではないことがわかるだろう。そもそも、順当に進めば1号機単体で戦うことはほとんどない。合体後、もしくは2号機か3号機でフォーディステージに到達できたら、敵の出現直後に左右どちらかに的を絞れば編隊の行動前に半数を破壊できる。後は確実に各個撃破だ。



円運動の幅が大きく、かつ円運動のままで自機に接触する高さまで接近してくる。円運動する際の直径も大小の幅が広い



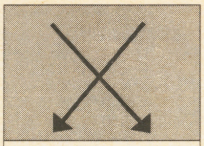
波状移動の途中にハエより多く停止をはさむ。また、反転から反転までの間隔が長く、下降の幅も非常に広くなっている



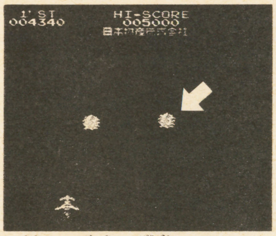
⇧合体後なら、画面の半分の敵を出現後間もなく一掃できる

メテオ

最初はスピードに惑わされる人が多いと思うが、2つ同時に相手にしなければ楽な相手といえる。自機の移動を画面左半分に限定し、右から来るメテオだけを撃っていく、といった戦法が効果的だ。やや消極的ではあるが、画面の左右端が完全な安全地帯になっているため、ステージの最初からここにいてメテオの相手はしない、という手もある。難度が上がってきたら後者で安全策を計るのがいいだろう。

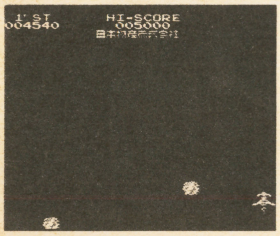


画面上部の左右から、必ず交差するように2つ1組で直線的に落ちてくる。出現場所、軌道などはランダムになっている



⇧例えば自機が左側にいたなら、標的は矢印で示した右のメテオ

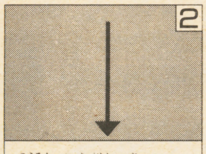
⇧画面の端は安全地帯。点数はもったいないがミスよりマシ？



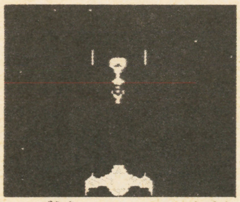
アトミックパイル

最後の敵アトミックパイル（通称矢）の対策は、1号機を交えた合体なら簡単だ。自機の弾の攻撃判定と自機自体の当たり判定の関係上、動かなければまずミスになることはない（ごく稀にくる2本並んだ矢に当たることがあるが）。単機の場合なら細かく動いて逃げまくり、うっかり流れ矢に当たらないように注意を。

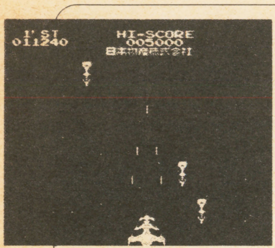
出現時は狭い幅で左右に移動している。ランクが上がるにつれてこの時間は短くなり、いきなりパターン2のこともある



高速で一直線に落ちてくる。最高ランクではこのパターンのみになる。矢の本体部分がなく、矢尻だけで落ちるときもある



⇧1号機があるなら、写真のように弾と弾の間にパイルが入ることはない

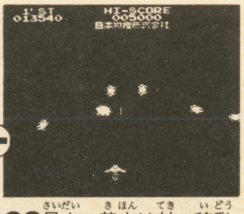


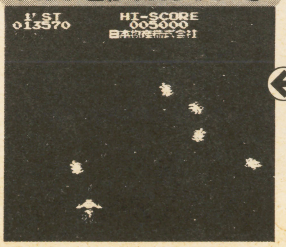
⇧3機合体なら動かないのが最良の攻略法

POINT ムーンクレスタ総まとめ

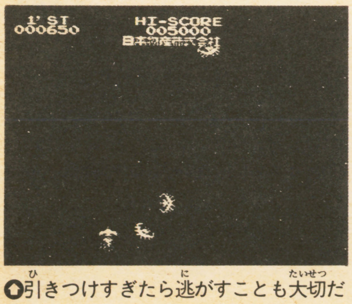
ゲーム全体を通して言えることは「すべてを撃とうと考えず、落ちてくる敵だけに的を絞れ」ということだ。特に前半3キャラは、円運動から波状移動にパターンが変化した敵を見分けるだけで、格段にミスが減るようになる。あとは最高ランクのスピードにさえ慣れることができれば、何周だってできるはずだ。

HIT&AWAYで





⇧⇧最大の基本は敵の移動幅の限界で破壊し、すぐ戻る戦法。特に1号機で重要

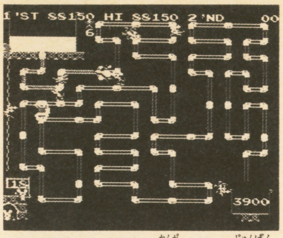


⇧引きつけすぎたら逃がすことも大切だ

LESSON2 フリスキー・トム

行動の優先順位をしっかり決めておこう

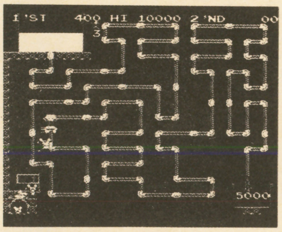
プレイしていくうえで、まず気になるのはパーツを壊すオレンジネズミ。こいつは、見た目よりかなり広いトムの攻撃判定（注1参照）を利用して、極力動かずに倒そう。しかし水道管を噛まれてしまったならば、その場合は水道管の修復が優先になる（注2参照）。水道管を噛んでいる最中のネズミは倒せないからだ。ただしタイムの問題もあるので、ときにはわざと見逃し、まとめて修理するほうが有効なこともある。臨機応変なプレイを心がけよう。また、画面端の爆弾は、こまめに火を消していたのではラチがあかない。そこで、導火線が短くなってからまとめて消す方法（注3参照）を使おう。これら3つのポイントを覚えておくだけで、トムの動きは確実に効率が良くなる。水道管修復を優先に、無駄な動きを減らし、爆弾は引きつけて、しっかりと頭にたたき込もう。



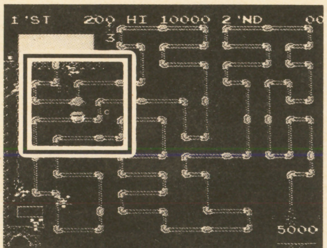
↑あれもこれもと考えず、順番を考えて丁寧にプレイしよう

注1 トムの攻撃判定

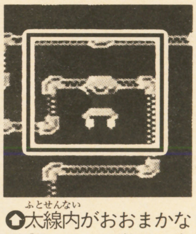
トムがネズミを倒せる範囲は、上下左右にほぼ1キャラ分。見た目では、トムとネズミが触れる直前くらいで倒すことができる。水道管1本の間合いでも大丈夫なわけだ。この広い攻撃範囲を利用し、オレンジネズミは画面の左上での駆除を目標にしよう。



↑最初からこの辺りにいると、動かずにパーフェクトの場合も



↑なるべく太線内で決着をつけよう

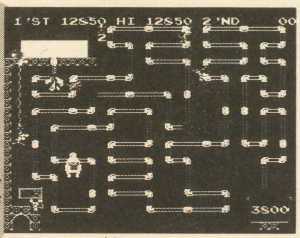


↑太線内がおおまかな攻撃範囲。水道管1本分ずれても倒せるのだ

注2 パーツ回収術

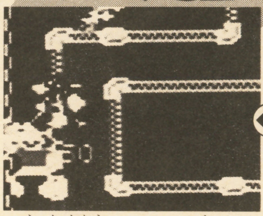
パーツが壊されたら、とりあえずすぐに拾う。問題はその後だ。画面全体を見回し、他に水漏れがないかをチェックしながら登ろう。もし他の場所が壊されたら、その場で引き返すのが重要だ。水道管が何本壊れようとタイムの影響は同じなので、まとめて直すほうが効率がいい。また、近くのネズミが水道管を噛み始めたら、すぐ真下で待とう。そうすれば壊れた直後にパーツを拾える。その場で倒せるぞ。これは、壊したネズミもまとめて修理するときの移動中にも応用していける技だ。

まとめて直せ

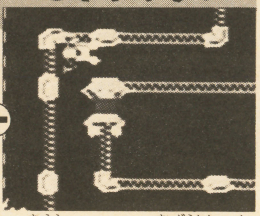


↑1つずつ直すより、まとめて拾ってまとめて直すのが効果的だ

パーツを空中でキャッチ！



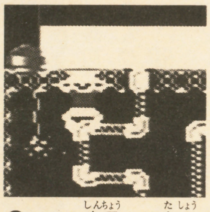
↑落下途中のパーツを取る！常に狙っていきたい技だぞ



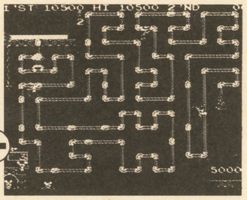
↑真上のネズミに水道管を噛まれたら…。そのまま待って

注3 爆弾を最優先に

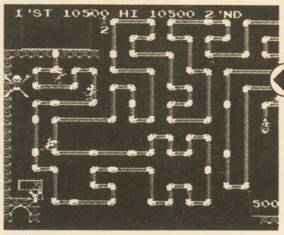
導火線をトム1人分の長さまで引きつければ、爆弾本体を消すことができる。一度爆弾本体を消せば、その面の爆弾はもう爆発しないため、最初の爆弾だけ優先処理しよう。2個目以降は無視していい。



↑トムの身長より多少長い程度まで引きつけるのが爆弾消しのテク



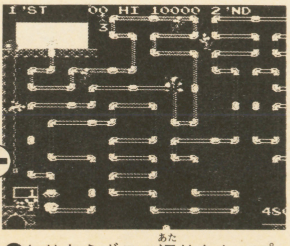
↑パーツが落ちようとも、導火線が短くなったら無視。上のほうで待機して…



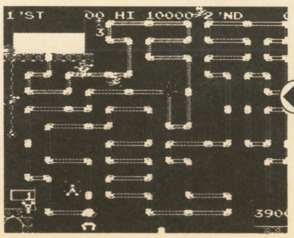
↓一気に爆弾さえ消してしまえば、この面の爆弾はもう安心だ

POINT OVER SEAモードでは

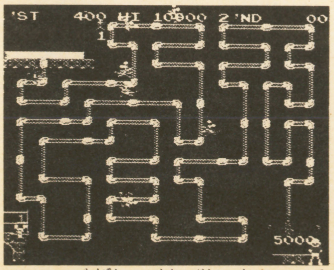
「OVER SEAモード（海外版）」でポイントになるのは、国内版では無害な赤紫ネズミの対処法。このネズミはトムと縦軸が合うと落ちてくる性質を持つので、画面左下で待ちに徹し、出現と同時に落としていく戦法がいい。水漏れは限界まで無視して、爆弾のみに注意を払うのだ。



↑とりあえずこの辺りをキープ。遠くで水漏れがあっても後回し



↑そして赤紫ネズミを落としたら修理を。点が低いのは仕方なし



↑クリア目前なら下の端で待つのも手

きむら はじめの ゲーム評論講座 その47

TVゲームを観察する視点
「TVゲーム評論とは何か?」1

TVゲームとは何なのか?

何度も書いていますが、現在コンピュータ専門学校で講師をしています。将来のゲーム制作者たちへの講義と、純粋なゲームファンへのコラムでは、多少スタンスに違いがあります。

しかし、「ゲームとは何なのか?」という問いかけは共通しています。ぼくはそういう授業をし続けているので、講義の内容を基に話を進めましょう。

TVゲームには3つの側面があります。

1 「商品」としての側面
2 「作品」としての側面
3 「最新技術」としての側面

この3つの側面を総合的に捉え、評論するポイントを見定めていく必要があるのです。具体的に説明しましょう。

商品としての側面

TVゲームは商品です。同人ソフトではありません。プロフェッショナルの作ったものでなくてはなりません。TVゲーム業界を流通し、健全な商品として存在しなくちゃならないのです。典型的なものの言い方は、「売れるものがいいもの」ということです。

しかしぼくは、売れる売れないを評論の絶対的基準にしろと言っているわけではありません。むしろ考え方は逆回路からです。

商品コンセプトがしっかりしているかどうか。対象年齢や予想ターゲットはどこか? そのコンセプトに基づいた商品に仕上がっているのかどうか? 制作者の独りよがりのものに仕上がっていないか?

そこには、逆に評論者の個人的趣味や独りよがりでの評論ではないか自問自答する態度が必要である、という意味合いも含まれます。

何度も書いていますが、将棋ソフトを、対象ターゲットの事を考えずに、将棋を知らない評論者がその立場で書いてはいけないのです。

つまり評論は、個人的趣味のアマチュア的押し付けではなく、「客観的に一番いいスタンスに立つことができる能力」※1が要求されるのです。

※1 客観的にという言葉から、「評論者の個性を消して評論せよ」という硬直した理論を導き出してはいけない。

TVゲームは明らかに個人の嗜好によって評価が左右される、しかもその度合が他のジャンルよりさらにはなはだしいという特徴を持っている。

つまり、客観的な判断によって、「それでもこれは自分の趣味で評論をするのが一番適切である」という局面や、対象ソフトは存在するだろう。そのことは否定しないし、否定できるわけもない。

しかし、客観的判断は絶対に必要なのだ。どの立場が一番よくそのゲームを理解できるのか。

そしてその核心点は、そのゲームの商品コンセプトにある。なぜこれが軽く扱われるのか? なぜ評論者はそれを取材しないのか? ぼくにはまったく理解できない事なのだが。

斬り捨てゴメン

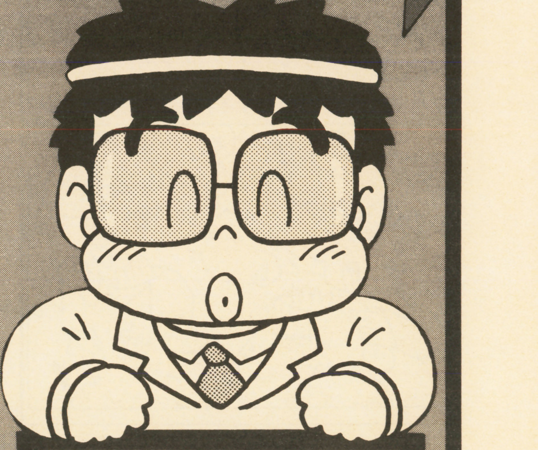
今回から、このコーナーの最後のシリーズを始めます。本来書くべきだったこと、「ゲーム評論のありかた」に対する考察です。

ちょうど2年ぐらいの連載となりましたが、確立していないゲーム評論に対して、さまざまなアプローチをしてきました。そろそろ機も熟したし、このコラムをいったん清算してしまおうと思っているのです。

本来は「ゲーム評論」に絞って原稿を書くつもりだったのですが、もっといろんな事が書きたくなってしまったし、いろんな事を書かなければいけなくなってしまいました。それは「ゲーム評論講座」という器ではなくて、違うものでやりつづけるべきでしょう。

つまり「ゲーム評論講座」という名前のものをいったんまとめきり、集大成を作り上げて次に進みたいなぁと。

ということで、あと4回、この「TVゲーム評論とは何か?」を連載していきます。ラストスパート、がんばっていきます。



講師紹介

きむらはじめ(キム皇)
オートバトルの戦闘システムに工夫を凝らしたファンタジーRPG『ザ・ラストバトル』(テイチク)などの制作を手掛けたゲームデザイナー。

イラスト/土居孝幸・マンガ/新井由木子

きむらはじめのゲーム評論講座

評論課題ソフト『アースワームジム』（タカラ）

このコーナーでは毎回1本ゲームを取り上げ、ゲームをやらずに、評論のツボをおさえてみるのだ。

アメリカで数々の賞をとったアクションゲーム。主人公はなんとミミズ。サイコガンを持ち大暴れするのだ。

アメリカのゲーム事情は、日本とかなり違うらしい。人気があるのはアクションゲームと格闘ゲーム。アーケードもコンシューマもこの手のゲームが大流行らしい。

日本では、アクションゲームが飽和状態で、新しいアイデアも出にくい状況だ。それが制作者の行き詰まりなのか、ゲームプレイヤーが飽きたのかが問題なのだ。このゲームが本当におもしろくて、新しいアクションゲームブームがまた日本でも始まるのか？　このゲームには関係ないけれど、ウルトラ64がこのアメリカのゲーム事情から生まれてきたマシンであることがぼくには気になってしょうがない。日本のゲーム事情とマッチングするのかどうか。

アメリカ製のこのアクションゲームが日本でウケるかどうかも、今後の業界の展望を見るファクターとなりそうだ。

日本では考えつかないようなゲーム

作品としての側面

ゲームソフトを他と区別するのは、作品としてのオリジナリティやゲーム性の部分です。他のゲームとの「差別化」※2という狭義の意味だけではなく、本当の意味での作品性――制作者の世界観や人間性といったものが反映するような作品性が、これからのゲーム業界の課題だとぼくは思うのです。

ゲームメディアは特殊なメディアですから、例えば人間性があまり見えてこないプログラマー出身のような制作者たちでも、明確な、ゲームとしての作家性や作品性を持っています。RPGの制作者だけが作家性を持たされているような現実が、業界の中においては顕著ですが、新しい意味での作家性や作品性を評論家が開拓し発現させていく必要があると思います。

プログラムやグラフィックやゲーム性のごく細かいものにまで注意を払い、連続性を認識し、作家性、作品性を抽出すること。そしてその作家に、インタビューなど積極的アプローチを繰り返すこと。これからのゲーム制作者は、「クリエイター」という甘っちょろい言葉ではなく、「ゲーム作家」というどっしりした言葉で語られるべきだとぼくは思っているのです。

最新技術としての側面

現在の評論家の程度で一番評論が難しいのが、この最新技術としての側面でしょう。

ずっとこの場で書いてきたように、TVゲームのおもしろさは、世界のどんな産業にもひけをとらない「本物の最新技術」がそれ自体で持つおもしろさに、大きく依存しています。

つまりこの最新技術を見極め、的確に評論する必要があります。最新技術と言ってもそれは、単にプログラム技術とかSFX的最新技術だけを指すのではありません。

『ドラゴンクエスト』が出たときに、すぎやまこういち氏の音楽が素晴らしかった。

これはすぎやま氏の作家性の素晴らしさであると共に、ゲームに音楽を持ち込む方法論や音楽技術そのものの発展として評論される必要があるということです。

ゲーム評論には、「コンセプト評論」「作家評論」「技術評論」の3つが含まれるのです。

※2 ゲームにおけるオリジナリティというのは、現在かなり限界を含んでいるといえる。

ゲームをまったく知らない外部の人間から見る限り、TVゲームはどれも似通ったものに見えるだろう。RPGに興味がない人間にとってみれば、RPGなんてどれも『ウィザードリィ』や『ウルティマ』の焼き直しにしか見えないだろう。しかし理解が深まれば深まるほど、本当の意味での類似ソフトとオリジナリティのあるソフトの違いは顕著になってくる。

類似のゲームを作り、商品的側面だけ差別化を図ったゲームと、オリジナリティのあるゲーム。これをうまく分別できることが、まず最初にゲーム評論に課せられた義務だとぼくは思う。

そして、それは繰り返しになるけど、ゲームに対する理解が浅ければ浅いほど困難な作業なのだ。日々の訓練とポジティブな気持ちが必要なのだ。

スーパーファミコン

「究極の魔物」と化したキールとの対決までをスピード攻略!!

攻略・後編

ELFARIA II

エルファリア

前号に引きつづいて、『エルファリアⅡ』を徹底攻略！ 後編となる今回は、キールを倒すまでのストーリーと、魔物データの解説だ。

発売中 ハドソン 9980円 消費税別

カセット 16M＋64KRAM

バッテリーバックアップ

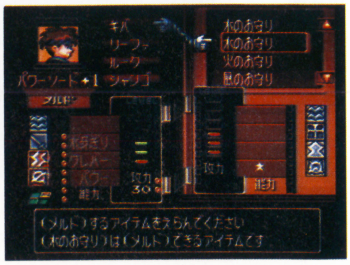
ロールプレイング

「メルド復活」からエルザードに変身したキールを倒すまで

今回は前号に引きつづき、「メルド」の復活からキールが変身したエルザードとの対戦までのストーリーを攻略する。前号と同じく、移動チャートによって場所ごとにクリアすべきイベントを解説していくぞ。「メルド」「チャージ」にのめり込みすぎて、ストーリーを見失ったときは、ここでとるべき行動を確認してね。

↑『〜II』だけでなく、前作『エルファリア』の謎も明かされていく…

↓ついに「メルド」が使えるようになる



今回の攻略範囲内での移動チャート

前号からのつづき

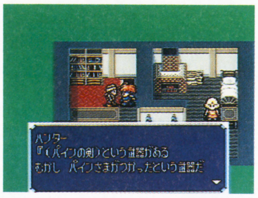
1. ラダ砦
2. 西の山
3. ラダ砦
4. メルドンの森
5. フォレス廃城
6. メルドンの森
7. ラダ砦
8. メルドンの森
9. フォレス山
10. ベリー峠
11. ファーの町
12. エルムの廃坑
13. プラムの村
14. 砂漠
15. ベリー峠
16. カナ城跡
17. ハンブの遺跡
18. スンガの町
19. ユノの村
20. 過去
21. ユノの村
22. ハンブの遺跡
23. スンガの町
24. ロマの町
25. 大神殿
26. ファーの町
27. エルムの廃坑
28. ウルの山
29. エルフの遺跡
30. ユノの村
31. ハンブの遺跡
32. ガルの山
33. ムーライン
34. 風が丘
35. ザザの町

©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY／HUDSON SOFT／RED

前号からのつづき

①ラダ砦 子メルドンを発見

ギストの研究所から脱出したキバたちは、ラダ砦にたどり着く。ここではハンターの家で「パインの剣」の情報を聞き、地下牢で子メルドンを発見する。



ハンターから「パインの剣」のことを聞き、西の山へ

②西の山 「パインの剣」を入手

ラダ砦を出たら西の山へ。メルドンの森にもイベントマークが出ているが、行かなくてもいい。西の山では宝箱から「パインの剣」を入手する。

ラモンの落とした宝箱から、「パインの剣」を入手する

③ラダ砦 子メルドンを引き取る

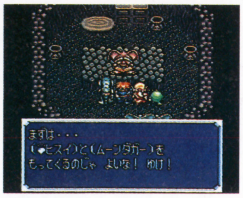
「パインの剣」は、そのままラダ砦のハンターに渡して、子メルドンを引きとろう。

「パインの剣」と引き換えに、子メルドンを引きとる

④メルドンの森 メルドンの長老に会う

子メルドンを連れてメルドンの森へ行くと、長老のところへ案内される。長老から「メルド」の修行として、「ヒスイ」と「ムーンダガー」を持ってくるように言われる。

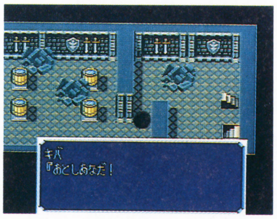
長老から「メルド」伝授の修行を言い渡される



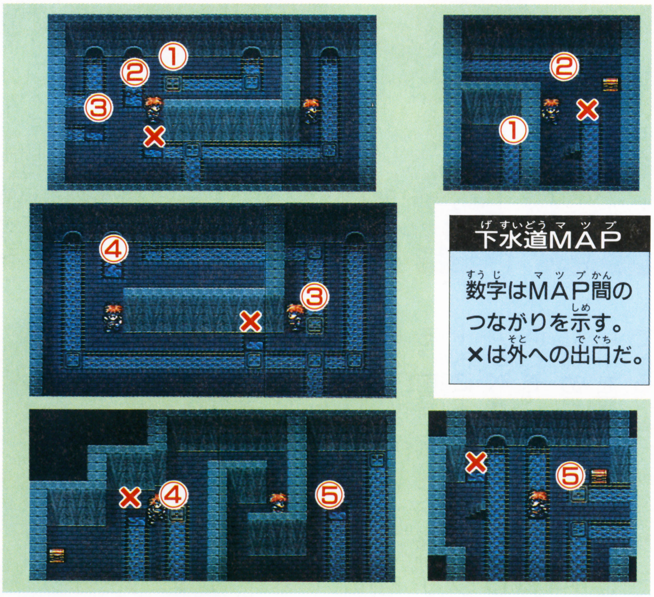
この時点では、まだ森の奥へ行けない

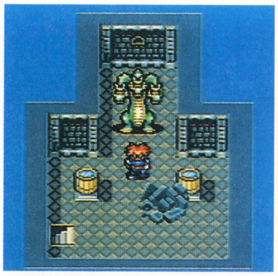
⑤フォレス廃城 メルドの材料を入手

「メルド」の材料は、フォレス廃城の2体のボスが持っている。左のMAPで2カ所の階段が、それぞれボスの部屋につながっているので、MAPを参照してボスのもとに向かおう。片方のボスを倒したら、無理しないで一度回復しに戻ろう。

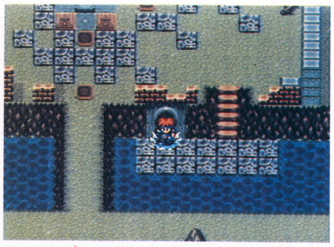


廃城に入り、ここの落とし穴から下水道に降りる





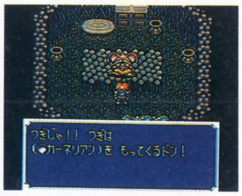
フィールド上にグラフィックが存在する魔物がボスだ



MAPの×印はここへ出てしまうぞ

⑥メルドンの森 さらに修行を!!

2つのアイテムを持って森へ行くと、さらに2回の修行が待っている。最初は「カーネリアン」。次に「アメジスト」を探すのだが、両方とも森の中に出現する魔物が持っているぞ。修行を終えると「メルド」を伝授されるが、突如ゲドラーの軍勢が攻め寄せてくる。



あと2回、宝石を探してくれば「メルド」伝授だ

行けるほうに、目的のアイテムを持つ魔物がいる

ウンデネスとの対戦は、必ず負けるようになっている

P.119 ⑦につづく

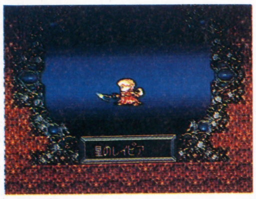
⑦ラダ砦
バジャに助けられる

バジャに助けられたキバたちは、フォレス山を越えるために「星のレイピア」作りを頼まれる。

フォレス山を越えるには、「星のレイピア」が必要だ

⑧メルドンの森
「星のレイピア」を作る

「星のレイピア」は「アメジスト」が必要なので、メルドンの森で魔物から入手する。作ったらラダ砦のバジャに渡そう。



「星のレイピア」は、2〜3本作っておくといいぞ

メルドンの森の子メルドンが、作り方を教えてくれる

⑨フォレス山
スキュラを倒しながら

「星のレイピア」はバジャに渡してしまうので、もう一度作ってからフォレス山へ。スキュラとは4回戦うことになるぞ。

スキュラはいきなり襲ってくるので要注意!!

⑩ベリー峠
山賊と接触

フォレス山のふもとで、キールから巫女のレーナがベリー峠にいると聞く。ベリー峠では山賊が出現、親分から「トライデント」作りを頼まれる。一度峠を下り、南にあるファーの町へ向かおう。

山賊の親分は「トライデント」と引きかえに扉を開ける

⑪ファーの町
「ジェシカの手紙」入手

町の右上の家で落とし穴に落ちたあと「ジェシカの手紙」を入手。手紙を持って、エルムの廃坑のツアラス博士を訪ねる。

落とし穴のワナにはまってしまうが…

⑫エルムの廃坑
「イエロージェム」入手

廃坑では「イエロージェム」を作るために、魔物を倒して「ムーンストーン」と「アクアマリン」を手に入れる。

「イエロージェム」を手に入れたら、プラムの村へ

「イエロージェム」の材料を廃坑の魔物から入手

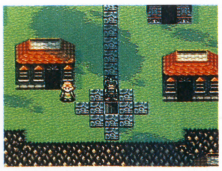
⑬プラムの村
サラマンデスを倒す

「土のしるし」のあるプラムの村で、サラマンデスと対戦。倒すと「土のしるし」を外せるので、これを持って砂漠へ向かう。町の家で、魔物退治の小イベントも。

サラマンデスと1度目の対戦。倒しても逃げる

左の家では、魔物退治をする

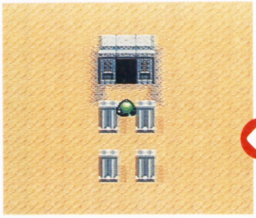
右の家では、「宝石の書」を入手



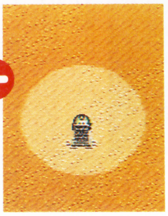
入口にある左右の家では、それぞれちょっとしたイベントが起こる

⑭砂漠
「トライデント」を作る

砂漠に入ってすぐ、南へ進むと石碑があり、ルークが前に立つと、砂嵐が止む。神殿を抜けて島へ出たら、魔物から「黒オパール」を入手しよう。

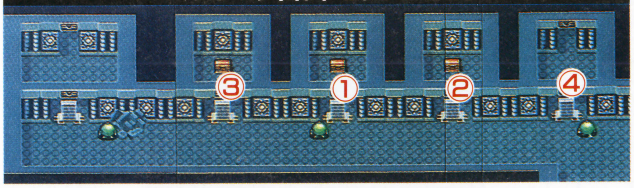


ルークが石碑の前に立つと砂嵐が止まる。神殿へ



砂漠に入って、すぐに南（下）へ…

エルフの石碑を読む順序



この順番で石碑を読めば、左端の石碑が下がって奥へ進むことができる

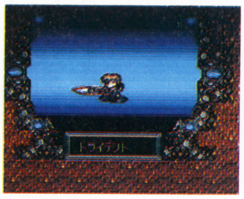
P.120 ⑮へつづく

※上の移動チャートのワクの色は、魔物が出現する地域を表します。それぞれの色は、P.123〜125の魔物データ表に対応しています。

⑮ベリー峠
レーナをつれカナーナへ

「トライデント」を持ってベリー峠へ行くと、山賊が門の中に入れてくれる。ここではレーナを連れて峠を越すことになるが、「トライデント」は取られてしまうので、一度砂漠へ戻って「トライデント」を作っておこう。

↓「トライデント」も、複数作っておくといいぞ



↑レーナを連れて峠を越えることに。装備を確認して出発！

↑スラッブリンとは6回戦うことに。回復ポイントを探せ

⑯カナ城跡
洞窟でメルダーに会う

カナ城跡の右にある洞窟に入るとメルダーがおり、「パール」と「シリコン」で「氷のロッド」を作ってくれるぞ。

↑「パール」と「シリコン」で「氷のロッド」を

⑰ハンブの遺跡
「ゴルバのメダル」を入手

カナ城跡の西にあるハンブの遺跡は、ルミネ同盟の隠れ家。ここで「ゴルバのメダル」を入手し、スンガの町へ向かう。

↓ルミネ同盟の神官から、「ゴルバのメダル」を入手する

↑スンガの町のハンターにメダルを見せよう

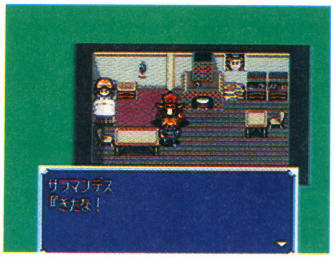
⑱スンガの町
カナーナの反乱軍と接触

壁を左に回ったところにあるハンターの家から、反乱軍のアジトへと入れる。ここでユノの村にサラマンデスが侵攻してきたことを聞き、ユノの村へ向かう。

↑ハンターの家から、反乱軍のアジトへと入れる

⑲ユノの村
サラマンデスを倒す

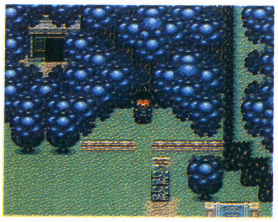
キバの母、マリアの家で、サラマンデスと2度目の対決。前回よりも格段に強くなっているので、慎重に戦おう。



↑キバの母、マリアを人質にとるサラマンデスと対戦

⑳過去
「ブルージェム」を入手

サラマンデスを倒し、マリアに水の聖地浮上の話を聞く。聖地にある「水のしるし」を外すための「ブルージェム」を入手するため、レーナに連れられて過去のユノの村へ。ユノからハンブへ移動し、ハンブの森の奥でボス、ディノザウルスを倒す。そこで「ブルージェム」を入手したら、再びユノの村へ戻り、レーナとともに現在のユノの村へと時空を超える。現在に戻ったら、マリアの家へ。



↑柵が外れているので、そこから森の中へ入っていく

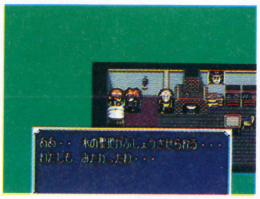
↓過去のユノに到着。ユノを出て、ハンブへと向かう

↑「ブルージェム」はハンブの森の奥にあるのだ

↑ボス、ディノザウルスを倒すと、「ブルージェム」が手に入る

㉑ユノの村
マリアと話す

マリアに聖地の話を聞いたら、ハンブの遺跡へ。ここでは他にすることもないので、速やかに移動。

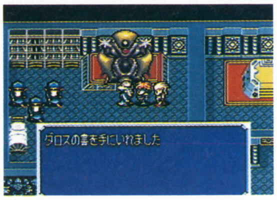


↑現在に戻り、マリアの話を聞いたらハンブの遺跡へ

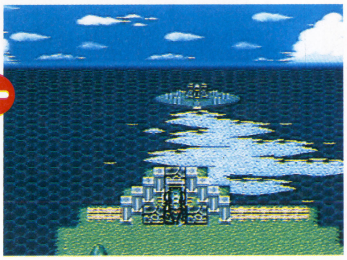
P.121 ㉒につづく

㉒ハンブの遺跡 「水のしるし」を入手

ルミネ同盟のアジトから隠し扉を通って外に出て、水の聖地を浮上させる。これで聖地へ渡れるので、神殿に入って地下でボス、オクトパスを倒す。「水のしるし」を入手して、スンガへ向かおう。



Dr.ダロスから「ダロスの書」を入手。左の隠し扉を抜ける



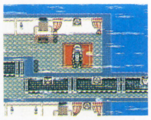
シャンゴが「土のしるし」を使うと、水の聖地が浮上！

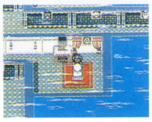
水の聖地に渡り、神殿の中でオクトパスを倒すのだ

㉓スンガの町 ウンデネスを倒す

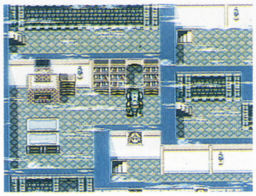
町の中に入れるので、封印を解いて禁止庁の中へ入る。最上階でウンデネスと対戦し、倒すと橋を渡ってロマの町へ行けるようになる。

パイン像が扉のカギに





別々の場所にあるパイン像を向き合わせることによって



カギのかかっていた扉が開き、先に進めるようになる

ウンデネスとの再戦。今度はちゃんと勝てるぞ!!

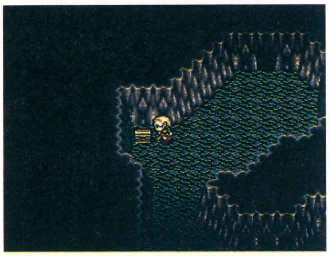
㉔ロマの町 グノムスを倒す

町に入ったら、一番奥にあるパイン記念館へ。ここでグノムスを倒し、パイン像を押すと、大神殿につづく扉が開く。

グノムスの後ろのパイン像が、大神殿につづく扉のカギ

★ガルの山 貴重なアイテムの宝庫

ここはストーリーに直接関係はないが、貴重なアイテムを入手することができる。「ルビーの剣」の作り方もわかるので、大神殿に入る前に訪れておくといいだろう。

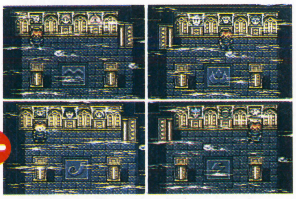


貴重なアイテムの入った宝箱が、あちこちに点在する

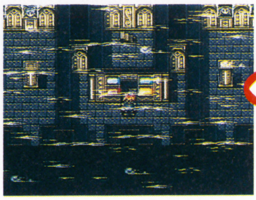
㉕大神殿 ゲドラーと対決

大神殿はちょっとゴチャゴチャしているが、とりあえず階段を上っていけば最上階にたどり着く。最上階でゲドラーを倒すと、キールが現れロマを水没させる。キバたちは流されファーへ。

大神殿の中で再びシャンゴが変身

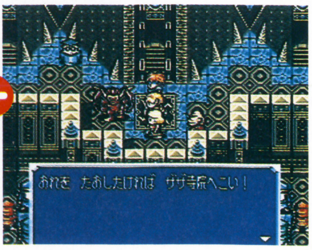


4つの部屋の肖像画は、写真の位置が正解。これがスイッチで…

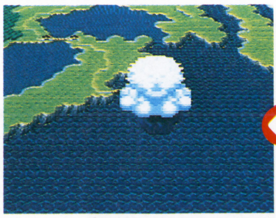


…ここの扉が開く。この上で、いよいよゲドラーと対決

「闇」のゲドラーには「光」の武器「ルビーの剣」で対抗



ゲドラーを倒すとキールが現れ…



ロマが水没！ キバたちはファーの町へと流されていく

㉖ファーの町 「ラゼルの日記」を入手

ファーの町に流れついたキバたちはここで「ラゼルの日記」を入手。他には特になにもないので、ここを出てエルムの廃坑に向かう。

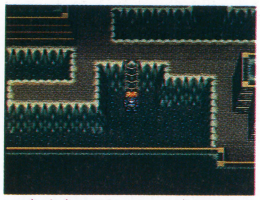
リーファがドサクサまぎれに「ラゼルの日記」を入手

P.122 ㉗につづく

※上の移動チャートのワクの色は、魔物が出現する地域を表します。それぞれの色は、P.123～125の魔物データ表に対応しています。

㉗エルムの廃坑 エルフの遺跡へ

ツアラス博士を連れて、ウルの山にあるエルフの遺跡へ向かう。出現する魔物の属性が変化しているので注意。

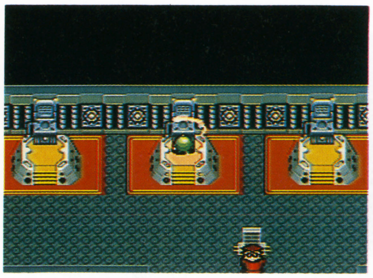


⬆地下水が抜けて、地下に降りる階段が出現している

㉘ウルの山 ワープ装置作動

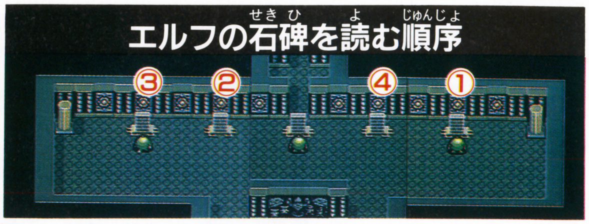
ウルの山に入ったら、左の入口からエルフの遺跡へ。階段を上がると、「ゼブブキラー」の作り方が書かれた石碑がある。ワープ装置は宝石によって作動する。最初はエルムの廃坑で「ジャスパー」を入手し、砂漠の島にあるエルフの遺跡へワープ。

⬆廃坑を抜けると、ウルの山に到着。中にエルフの遺跡がある



⬆最初は「ジャスパー」を手に入れ、エルフの遺跡へワープ!

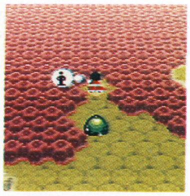
⬇ワープ装置は、それぞれ宝石によって作動するようになっている



⬆この順序で石碑を読めば、真中の石碑が下がって先に進める

㉙エルフの遺跡 「キャッツアイ」を入手

マンティコアという魔物から「キャッツアイ」を入手する。



⬆遺跡から直接ユノの村へ行ける

㉚ユノの村 「マリアの書」を入手

マリアから「マリアの書」を受けとったら、ワープしてウルの山へ。

⬆マリアから「マリアの書」を入手して戻ろう

㉛ハンブの遺跡 「黒メノウ」を入手

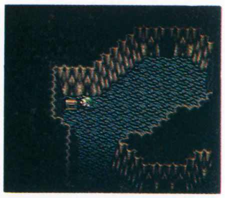
「キャッツアイ」でハンブの遺跡へワープし、「黒メノウ」を入手する。

⬆ハンブの遺跡は島になって孤立

㉜ガルの山 「ソルライト」を入手

ここではベリアルから「ソルライト」を入手。この宝石は「ゼブブキラー」の材料なので、ここで作っておくといい。

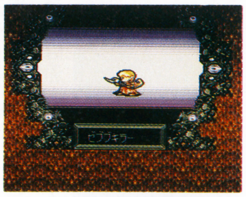
⬇一度開けた宝箱が復活。中身も変わっているぞ

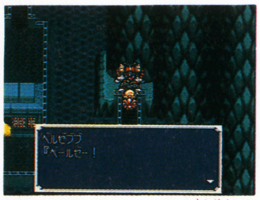


㉝ムーライン ベルゼブブを倒す

「ゼブブキラー」を作ったら、ワープしてムーラインへ。ここでボス、ベルゼブブを倒し、ザザの町へ向かう。

⬇「ゼブブキラー」を作ってからムーラインへ





⬆ボス、ベルゼブブと対戦。かなりの強敵、油断するな!!

㉞風が丘 「ヘルメスの書」を入手

クリフ村を経由して風が丘へ。ここでは「ゲイボルグ」の作り方と「ヘルメスの書」を入手する。

⬆ヘルメス博士から、「ヘルメスの書」を入手。ザザへ

㉟ザザの町 エルザードと対決

ザザ寺院の地下で、いよいよキールの変身したエルザードと対決する。これに勝利すると、キバたちは再び過去へ…。

➡ついにエルザードと対決!「ゲイボルグ」を作っておく

クリアは間近だ!!

※上の移動チャートのワクの色は、魔物が出現する地域を表します。それぞれの色は、P.123~125の魔物データ表に対応しています。

攻略範囲内に出現する全魔物データと、その特殊攻撃を解析！

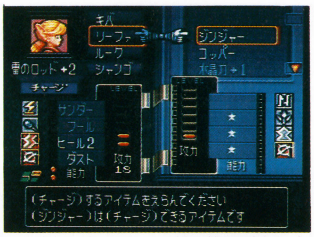
ここでは今回の攻略範囲内に出現するすべての魔物のデータと、魔物の使用する特殊攻撃の内容を紹介しよう。光や闇といった、新しい属性の魔物が出現するので、戦闘は十分注意して行おう！

「光」と「闇」の魔物も出現。戦闘の内容もだんだん多様に

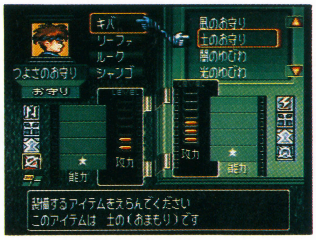
魔法・特殊攻撃への対処

魔物も主人公たちと同じように、前衛は特殊攻撃、後衛は魔法を使ってくる。魔法の内容は主人公たちと同じ。特殊攻撃は左の表のようになっている。さて、この魔法や特殊攻撃に対処する方法だが、残念ながら完全に防ぐ手だてはない。前号でも触れた通り、相反する属性の「ゆびわ」や「お守り」を装備し、極力ダメージを軽減するしかないのだ。HPに気をつけ、無理な戦闘はさけるようにしよう。

魔物も魔法と特殊攻撃を使ってくる。魔物データで確認しておけ



HPに気をつけ、回復率の高い魔法を使うのが、もっとも堅実



「ゆびわ」や「お守り」で、対抗する属性の力を得てダメージを減少

表の見方

名前…特殊攻撃の名前。　攻…基本的な攻撃力。
効果…ダメージ以外に特殊な効果を与えるもの。

魔物の特殊攻撃一覧

名前	攻撃	特殊な効果
クリット1	19	なし
水竜ブレス	20	なし
風刃ぎり	22	なし
火刃つき	30	なし
クリット2	30	なし
火刃にらみ	32	なし
雷刃にらみ	32	なし
闇わすれ	30	「念力」を下げる
クリット3	42	なし
水刃たたき	50	なし
空竜ブレス	76	なし
水牙がため	47	凍りつかせる
毒ズミ	52	毒におかす
クリット4	74	なし
水車ぎり	61	なし
かまいたち	30	なし
すなあらし	51	なし
火炎回し	41	なし
爆炎攻	60	「はやさ」を下げる
黒呪爪	38	「うん」を下げる
雷竜ブレス	36	なし
裂火攻	41	毒におかす
雷撃破	81	マヒさせる
極炎攻	85	なし
地雷破	61	凍りつかせる
風車げり	71	なし
毒きり	40	毒におかす
旋風斬	65	マヒさせる
黒晶破	77	凍りつかせる
火刃たたき	24	なし
火刃石	29	なし
気断攻	73	「はやさ」を下げる
光刃ビーム	65	なし
爆炎攻	71	「はやさ」を下げる
雷撃岩	71	なし
クリット5	90	なし
水刃たたき	58	なし
しびれズミ	35	マヒさせる
雷刃がため	55	マヒさせる

魔物データ一覧

前号と同じく、枠と名前の部分の色がP.118〜122のストーリー攻略の見出しに対応し、出現場所を表している。

表の見方

	②	
①	属③H④攻⑤	
	⑥	
⑦		

①魔物のグラフィック
②魔物の名前
③単体の属性。出現時の属性ではない
④魔物のヒットポイント
⑤魔物の基本攻撃力
⑥魔物が使用する特殊攻撃、魔法
⑦倒したときに入手できるアイテム

グリーンスライム　属 風　H 200　攻 22
ウインド・クイック
ヒスイ・ナイトシェード

レッドワーム　属 火　H 70　攻 21
火刃つき・フレイム
カーネリアン

トレント　属 無　H 95　攻 18
クリット2・ダウン
バイハーブ・ナイトシェード

グリーンヒドラ　属 風　H 300　攻 20
カース・ソニック
ムーンダガー

グリーンニュート　属 風　H 70　攻 18
かまいたち
ジンク

スラッグ　属 無　H 100　攻 19
クリット2
ナイトシェード

ワーパー　属 闇　H 200　攻 20
アシッド
アメジスト

サイドワインダー　属 無　H 65　攻 22
クリット3・スロー
ブロンズ

バッタント　属 闇　H 110　攻 22
黒呪爪
バイハーブ・ナイトシェード

グリーンゴーレム　属 風　H 170　攻 20
ウインド
風のゆびわ・シリコン

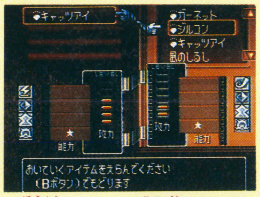
キラーゴブリン　属 無　H 80　攻 22
クリット2
アルミナ・バイハーブ

魔物データ一覧

ホブゴブリン	属	無	H	320	攻	35	クリット4・ガッツ	キュアハーブ・ジンジャー
メガニウラ	属	無	H	244	攻	37	クリット3	パール・ガーリック
スネーピー	属	闇	H	250	攻	32	クレバー・アシッド	黒オパール・バイハーブ
パイソン	属	無	H	200	攻	30	クリット3	ジルコン・ナイトシェード
ワーボア	属	無	H	92	攻	28	クリット3	ヒスイ・ベラドンナ
リマックス	属	無	H	420	攻	44	クリット4・クイック	マンガン・ガーリック
ディアトリマ	属	無	H	400	攻	37	クリット3	コリアンダー
ターマイト	属	無	H	200	攻	32	クリット3	ジキタリス・アルミナ
ファイアバード	属	火	H	370	攻	32	フレイム	ジンク・ガーネット
マントラップ	属	無	H	100	攻	20	クリット2	バイハーブ
トリトン	属	水	H	350	攻	38	コールド	コリアンダー
ビヒモス	属	無	H	600	攻	30	クリット3	クリスナイフ・キュアハーブ
マダーツリー	属	無	H	270	攻	30	クリット3・パワー	キュアハーブ・ジンク
バジリスク	属	火	H	240	攻	32	火炎回し・フレイム	ガーネット・ベラドンナ
スキュラ	属	闇	H	400	攻	27	アシッド	闇のゆびわ・黒のハンマー
ミミック	属	水	H	650	攻	32	アイス	水のゆびわ
ディノザウルス	属	無	H	1600	攻	31	クリット3	マンガン・ナイトシェード
シンガ	属	無	H	232	攻	34	クリット3・クイック	シリコン・キュアハーブ
サラマンデス	属	火	H	850	攻	39	爆炎攻・フレイム	竜のヤリ
ブルースライム	属	水	H	211	攻	45	水刃たたき・アイス	円月刃・コリアンダー
ブルーモンク	属	水	H	410	攻	45	水車ぎり・アイス	クリスタル・エルフハーブ
ブルーグレル	属	水	H	475	攻	40	コールド・フール	パワーソード・アルミナ
スラッブリン	属	闇	H	550	攻	30	毒きり・アシッド	闇のゆびわ
クレイ	属	土	H	350	攻	39	雷刃がため・ダスト	土のゆびわ
キラーバット	属	無	H	150	攻	27	クリット3	ヒヨス
ブルーコップ	属	水	H	600	攻	40	水車ぎり	シリコン・クリスタル
アネモネ	属	無	H	241	攻	21	クリット3・ダウン	パール・ベラドンナ
レッドモンク	属	火	H	400	攻	41	裂火攻・テラー・フレイム	キュアハーブ・ガーリック
イエローウィスプ	属	土	H	200	攻	30	サンダー	バトルアクス・シリコン
マイコニド	属	無	H	280	攻	28	クリット3・パワー	バイハーブ・ヒヨス
ウンデネス	属	水	H	2000	攻	46	水車ぎり・コールド・ヒール2	水のお守り
インスマス	属	水	H	400	攻	38	水牙がため・アイス	コリアンダー・ジンジャー
レッドコップ	属	火	H	450	攻	35	裂火攻	シリコン・ガーネット
イエローニュート	属	土	H	300	攻	28	すなあらし	土のゆびわ・キュアハーブ
ブルーピクシー	属	水	H	228	攻	30	ガッツ・アイス	アクアマリン・キュアハーブ
キラーオーク	属	無	H	350	攻	40	クリット4	ナイトシェード・キュアハーブ
オクトパス	属	水	H	1700	攻	35	毒ズミ・コールド	水のお守り
サラマンデス	属	火	H	2125	攻	41	極炎攻・クレバー・ブラスト	火のお守り・火のゆびわ
イエロードラゴン	属	土	H	1452	攻	40	雷竜ブレス・ロック	ベビーアクス・黒オパール
クラーグレム	属	闇	H	330	攻	28	しびれズミ	ムーンストーン・ジキタリス

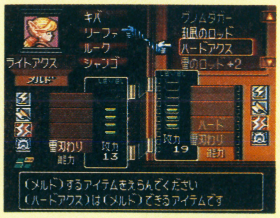
ちょっといい話① メルドの基本は宝石

「メルド」は武器と武器、武器と宝石を融合させて新しい武器を作り出す技術。しかし、レベルの高い武器が手に入ることはほとんどないため、宝石を使用したほうが効率がいい。宝石を探すイベントのときは、1個だけでなくいくつか入手して、余りをメルドに使おう。



⬆宝石は2～3個入手し、いろいろ試してみよう

⬆宝石を使ったほうが、効率よくメルドできるぞ



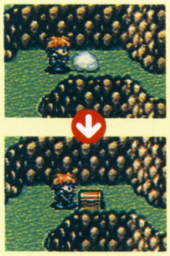
⬆武器同士のメルドはあまり…

モンスター	属	H	攻	技	アイテム
ベルゼブブ	光	4000	69	爆炎攻・ヒール2・コメット	光のゆびわ
デスバイン	無	630	38	クリット4	エルフハーブ・ベラドンナ
アスタロット	光	600	46	光刃ビーム・ヒール2・コメット	星のレイピア・メテオライト
ヒポグリフ	風	402	38	旋風斬・ストーム	旋風のロッド・クオーツ
ミミック	土	600	60	地雷破	土のゆびわ
シュリーカー	無	684	57	クリット4	ホリーハーブ
マンティコア	土	600	51	雷撃岩・ガッツ・サンダー	キャッツアイ・エルフハーブ
ケルビム	光	600	40	光刃ビーム・コメット	メテオライト・光のゆびわ
グリーンドラゴン	風	1750	50	空竜ブレス・ハード・ストーム	風のタガー・風のお守り
イエローグレル	土	400	41	すなあらし	コッパー・ベラドンナ
レオポルド	無	744	48	クリット5	ブロンズ・ルビー
ラルバ	闇	880	54	黒晶破・ポイズン・ダウン	黒メノウ・トネリコ
カピバラ	無	425	38	クリット4	エルフハーブ
ミミック	闇	650	60	黒晶破・ポイズン	闇のお守り
イエローモンク	土	360	38	地雷破・ロック・サンダー	トパーズ・エルフハーブ
ハピネーク	闇	816	70	黒晶破・ロスト	デビルストーン・ホリーハーブ
ゾンバット	無	560	40	クリット4	アルミナ・コッパー
ガルーダ	火	466	52	爆炎攻・クイック・ブラスト	ジャスパー・コッパー
ネペンテス	無	600	45	クリット4	ジンジャー・コッパー
イエローコップ	土	360	38	地雷破	コッパー・トパーズ
アンバット	闇	816	63	黒晶破・カース・ポイズン	マンドラゴラ・デビルストーン
モノケロス	無	480	42	クリット4・ヒール2	ホリーハーブ・ジキタリス
イエローゴーレム	土	600	55	雷刃にらみ・ラック	ヘビーアクス・コッパー
ゴブラッグ	闇	680	47	黒晶破・アシッド	ジンク・ジンジャー
グノムス	土	2100	47	雷撃破・ロック	土のお守り・エルフハーブ
サタナキア	光	1000	77	光刃ビーム・コメット・パワー	シルバー・光のゆびわ
レーザーバック	無	650	55	クリット4	ジキタリス・ブロンズ
スタペリア	無	550	42	クリット4	ベラドンナ・エルフハーブ
グリパラット	闇	478	22	黒晶破・ヌード	エルフハーブ・スピネル
サラセニア	無	302	41	クリット4	キュアハーブ
トロヌス	光	800	70	光刃ビーム・コメット	コッパー・シルバー
ベリアル	光	612	67	光刃ビーム・コメット	ソルライト・ガーリック
ダート	土	600	53	雷刃がため・ダスト	エルフハーブ
パワーム	闇	450	46	黒晶破・ポイズン	ブロンズ・スピネル
サイレン	風	280	40	風車げり・ストーム	風のゆびわ・アルミナ
エルザード	光	6000	88	光王波・ヒール3・シャイン	ムラマサの剣
サティロス	闇	620	56	黒晶破・スロー・ロスト	アルミナ・ブロンズ
ラフレシア	無	700	40	クリット4・ハード・パワー	ジンジャー・エルフハーブ
ゲドラー	闇	3200	60	気断攻・アシッド・ロスト・ポイズン	ラルバの剣・黒メノウ
ワーホッグ	無	320	40	クリット4	トネリコ・エルフハーブ

ちょっといい話② 石の中の宝箱

町やダンジョンに置かれている石。実は中に宝箱が隠されているのだ。魔物を倒す以外にアイテムを入手する機会が少ないので、見つけたら必ず開けてみよう。思わぬ貴重品が入っているかも!?

➡町や村、ダンジョンにある石。何の気なしに見逃してないかな



➡石の中には宝箱がある。しかもけっこういいアイテムが

➡ときには武器が手に入ることもある。探してみよう

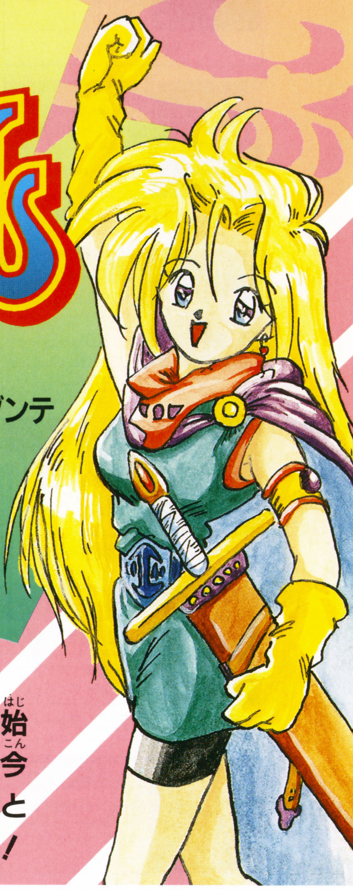
誌上ゲーム開発企画

読者みんなの投稿シナリオでオリジナルRPGを1本作るぞ!!

RPGツクール SUPER DANTE

スーパーダンテ

オリジナルシナリオコンテスト



第1幕

読者のみなさんの熱い要望により、再び始まることになったツクールコンテスト。今回からはシナリオを募集し、みんなでひとつのRPGを作っていくことになったぞ!

読者から寄せられたシナリオを採用し誌上でオリジナルRPGを作っていく

今回からみんなに送ってきてもらいたいのはオリジナルのシナリオ。今までと違うのは「イベントの内容」を書いてこなくていい、というところにある。以前の「イベントコンテスト」では、一度自らイベントを作ってからでないと送れなかったが、それだとアイデアがあっても作れないために、参加ができなかった人もいたはず。そこで今回の「シナリオコンテスト」ではわざわざ作らなくても、思いついたらそのアイデアを書いて送ってくるだけでOKなので、『ツクール』を持っていない人でも参加が可能なコンテストとなっているんだ。

主人公の運命は読者が握る

送られてきたシナリオは編集部で厳選し、実際に作ってそれを誌上で発表していくこととなる。しかし、ただ発表するわけではなく、そのストーリーにそって1人の主人公(もちろんチャティー)が冒険し、最終的にはオリジナルのRPGを作ることが目的となるんだ。作り方として「イベントの内容」も掲載しているので『ツクール』を持っている人は誌上で発表したものと同じRPGを作ることも可能だぞ。さぁ、君の作ったシナリオの中をチャティーに冒険させてみよう!

みんなでチャティーを主人公としたRPGを作っていこう

採用者にはツクールテレカをプレゼント

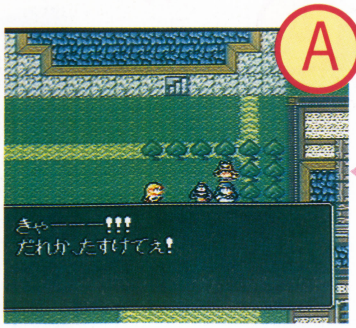
素敵な物語を待っているよ!!

応募についての注意事項

決して真似ではないオリジナルのシナリオを書いてこよう。シナリオは今回の冒険の続きとなるものを考えてきてほしい。『ツクール』を持っている人は、できるだけ「イベントの内容」も書いてきてもらいたいな。

チャティーが繰り広げる冒険の続きを考えるのは君たちだ

今回のシナリオは、以前の「イベントコンテスト」に送られてきた作品を使って、編集部で独自に作ったものだ。ここで紹介するストーリーは主人公であるチャティーの冒険のプロローグ。読者のみんなには、この話の続きを考えてきてもらいたいんだ。今回の冒険は、父である国王の命により「試練の塔」に眠る王位継承の証である「けん」を取ってくることが目的となる。その道中には、林の中での姿を消した戦いや、ふねでドライブするなどの見せ場があるぞ。Ⓐ～Ⓓの記号は次のページの「イベントの内容」に対応しているので、作製時の参考にしてほしい。



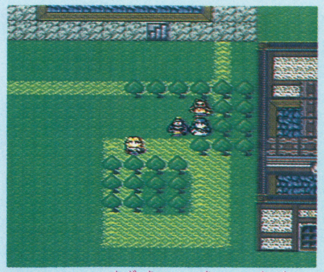
少女が魔物の手に！ 助けよう

©ASCII Corporation／空想科学

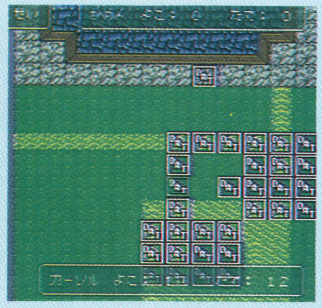
魔物との戦い～宝物入手までの「イベントの内容」を一挙掲載

前のページで紹介したシナリオの「イベントの内容」をここで一挙に見せていくぞ。『ツクール』を持っている人は、ぜひ参考にして作ってみてほしい。ここで挙げているのは「イベントの内容」だけなので、イベントの配置などについては前のページを見て、自分なりにアレンジを加えるなどして作ってみよう。もちろんセリフを増やしたりしてもっとかっこよく演出してみたり、面白く展開させてみたりと、自由に作り替えてみることもお勧めするぞ。

A



⇧データは一度聞くと消える仕組み



⇦囲まれた3カ所に左のデータが設置されている。コピーで可

助けを求める声

グラフィック　　0
いどうタイプ　　いどう　しない
イベントかいし　ふれたとき

00　きゃ～～～//
　　だれか、たすけてぇ/
01　イベント　きえる
02　ゲームスイッチ　　6をオン

B

魔物の親分　1ページ目

グラフィック　　32
いどうタイプ　　いどう　しない
イベントかいし　はなす　のとき

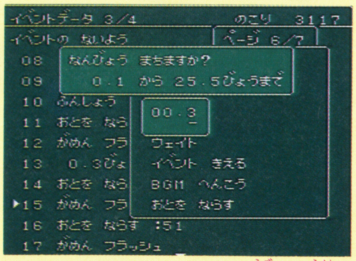
00　そのこを　はなしなさい/
01　へんっ、ゆうしゃ　きどりが/
　　このオレさまと　やろうって
　　いうのかい?
02　……　はい　……
03　BGM　へんこう　：　9
04　しゅじんこう　ひだり　いどう
05　しゅじんこう　みぎ　むく
06　ほえづら　かくなよ
07　イベントひだり　いどう
08　おとを　ならす　：48
09　しゅじんこう　うえ　いどう
10　しゅじんこう　みぎ　いどう
11　しゅじんこう　した　むく
12　おとを　ならす　：43
13　がめん　ゆらす
14　イベントした　いどう
15　イベントうえ　むく
16　けっ/　やるじゃねえか…
17　しゅじんこう　みぎ　いどう
18　ゲームスイッチ　　1をオン
19　……　いいえ　……
20　そのほうが、りこうってもんだ
21　おとを　ならす　：48
22　うがぁぁぁぁ//
23　イベントひだり　いどう
24　イベントひだり　いどう
25　がめん　もとにもどす
26　ゲームスイッチ　　4をオン
27　ゲームスイッチ　　3をオフ

魔物の親分　2ページ目

スイッチ　　　2　オン

グラフィック　　32
いどうタイプ　　いどう　しない
イベントかいし　じどうてき

00　ちっ/
01　イベントした　いどう
02　ゲームスイッチ　　3をオン
03　ゲームスイッチ　　2をオフ



⇧「ウェイト」は、オートで動かす演出には欠かせない命令。多用しよう

魔物の子分　2ページ目

スイッチ　　　1　オン

グラフィック　　35
いどうタイプ　　いどう　しない
イベントかいし　じどうてき

00　おとを　ならす　：45
01　うぎゃぁぁぁぁぁ//
02　しゅじんこう　した　むく
03　ゲームスイッチ　　2をオン
04　ゲームスイッチ　　1をオフ
05　イベント　きえる

魔物の子分　3ページ目

スイッチ　　　2　オン

グラフィック　　0
いどうタイプ　　いどう　しない
イベントかいし　ふれたとき

魔物の親分　3ページ目

スイッチ　　　3　オン

グラフィック　　0
いどうタイプ　　いどう　しない
イベントかいし　じどうてき

00　まちなさい/
01　しゅじんこう　した　いどう
02　しゅじんこう　した　いどう
03　しゅじんこう　した　いどう
04　しゅじんこうくわえる　：とうめい
05　しゅじんこうはずす　：チャティー
06　1.0びょうウェイト
07　かくれるなんてひきょうよ/
08　0.5びょうウェイト
09　そこね/
10　おとを　ならす　：48
11　がめん　フラッシュ
12　0.3びょうウェイト
13　おとを　ならす　：53
14　がめん　フラッシュ
15　0.3びょうウェイト
16　おとを　ならす　：45
17　がめん　フラッシュ
18　0.3びょうウェイト
19　もらったわ//
20　がめん　あかくする

魔物の親分　4ページ目

スイッチ　　　4　オン
グラフィック　　32
いどうタイプ　　いどう　しない
イベントかいし　じどうてき

00　イベントみぎ　むく
01　こ、このオレさまが…に、
　　にんげん　ごときにぃ…
02　イベントひだり　いどう
03　イベントみぎ　むく
04　しゅじんこう　ひだり　いどう
05　しゅじんこう　ひだり　いどう
06　しゅじんこう　ひだり　いどう
07　しゅじんこうくわえる：チャティー
08　しゅじんこうはずす　：とうめい
09　おとを　ならす　：53
10　0.3びょうウェイト
11　おとを　ならす　：48
12　ぐおっ//
13　イベント　きえる
14　BGM　へんこう　：10
15　ゲームスイッチ　　4をオフ

C

助けた娘の父親　2ページ目

スイッチ　　　5　オン

グラフィック　　26
いどうタイプ　　いどう　しない
イベントかいし　はなす　のとき

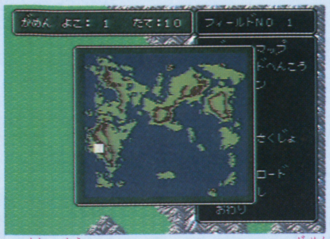
00　なんと　おれいをいって
　　よいのやら…
01　チャティー　：あ、あのぅ…
　　ちょっと　おききしたいことが
02　おお、なんでもいっとくれ
03　チャティー　：このさきにある
　　『シレンのとう』に　いきたいの
　　ですが、どうやっていけば
　　いいのか　わからないんです。
04　ふむふむ、わかりもうした。
　　では　これをもってゆきなさい
05　イベントひだり　いどう
06　イベントうえ　いどう
07　イベントうえ　いどう
08　イベントうえ　いどう
09　イベントうえ　いどう
10　イベントうえ　いどう
11　イベントみぎ　いどう
12　1.0びょうウェイト
13　ゲームスイッチ　　7をオン
14　ゲームスイッチ　　5をオフ

助けた娘の父親　3ページ目

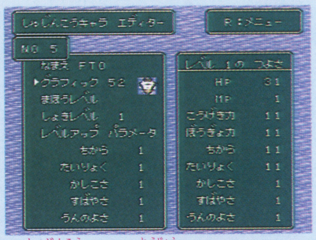
スイッチ　　　8　オン

グラフィック　　26
いどうタイプ　　いどう　しない
イベントかいし　じどうてき

00　イベントひだり　いどう
01　イベントした　いどう
02　イベントした　いどう
03　イベントした　いどう
04　イベントした　いどう
05　イベントした　いどう
06　イベントみぎ　いどう
07　ほれ、
08　0.5びょうウェイト
09　おとを　ならす　：23
10　0.3びょうウェイト
11　おとを　ならす　：60
12　アイテムが　ふえる　：ふねのキー
13　『ふねのキー』を　てにいれた
14　そとにいけば、わしがあいよう
　　している『ふね』があるぞ/
15　チャティー　：ありがとう/
16　ゲームスイッチ　　9をオン
17　ゲームスイッチ　　8をオフ



町と塔は「フィールド1」の「画面たて1・よこ10」の位置に設置



主人公として登場させるために、エディターであらかじめ作っておく

強制イベント

強制的に主人公を動かせるので、山でさえも乗り越えられる

D

ふね 2ページ目

スイッチ　9　オン

グラフィック　0
いどうタイプ　いどう　しない
イベントかいし　ふれたとき

00 『ふね』に　のりますか?
01 …… はい ……
02 しゅじんこうくわえる　：FTO
03 しゅじんこうはずす　：チャティー
04 しゅじんこう　ひだり　いどう
05 しゅじんこう　うえ　いどう
06 しゅじんこう　うえ　いどう
07 しゅじんこう　うえ　いどう
08 しゅじんこう　うえ　いどう
09 しゅじんこう　うえ　いどう
10 しゅじんこう　みぎ　いどう
11 しゅじんこう　みぎ　いどう
12 しゅじんこう　みぎ　いどう
13 しゅじんこう　みぎ　いどう
14 しゅじんこう　みぎ　いどう
15 しゅじんこう　みぎ　いどう
16 しゅじんこう　みぎ　いどう
17 しゅじんこうくわえる：チャティー
18 しゅじんこうはずす　：FTO
19 イベント　きえる
20 …… いいえ ……

帰って来た娘 2ページ目

スイッチ　5　オン

グラフィック　15
いどうタイプ　いどう　しない
イベントかいし　じどうてき

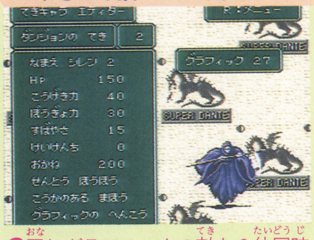
00 ゲームスイッチ　6をオン
01 ゲームスイッチ　5をオフ

帰って来た娘 3ページ目

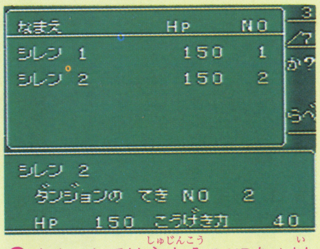
スイッチ　6　オン

グラフィック　15
いどうタイプ　いどう　しない
イベントかいし　ふれたとき

同じ敵を2体作る



同じグラフィックの敵を2体同時に出す時は、同じものを2つ作る



イベントでは主人公のHPを1以下にできないので、戦闘を用意した

E

魔物のシレン1・2 1ページ目

グラフィック　36
いどうタイプ　いどう　しない
イベントかいし　ふれたとき

00 さぁ、かかってこい!
01 たたかう　：シレン1　：シレン2
02 すばらしい…
03 0.5びょうウェイト
04 おとを　ならす　：60
05 けいけんちが　ふえる　：　50
06 けいけんちが　50　アップ
07 ゲームスイッチ　20をオン

魔物のシレン1・2 2ページ目

スイッチ　20　オン

グラフィック　36
いどうタイプ　いどう　しない
イベントかいし　じどうてき

00 イベント　きえる
01 ゲームスイッチ　21をオン
02 ゲームスイッチ　20をオフ

試練の塔のじいさん 2ページ目

スイッチ　11　オン

グラフィック　40
いどうタイプ　いどう　しない
イベントかいし　ふれたとき

部屋の中の魔物 その1

グラフィック　33
いどうタイプ　ランダム
イベントかいし　ふれたとき

00 おとを　ならす　：45
01 しゅじんこうのHPへる　：　10
02 HPが　10　へった

試練の塔のじいさん 1ページ目

グラフィック　40
いどうタイプ　いどう　しない
イベントかいし　はなす　のとき

00 この『シレンのへや』に
ちょうせん　するのか?
01 …… はい ……
02 ほほ、その　め…
おぬしマーブルの　むすめか。
03 チャティーって　いいます。
04 なるほど…
05 きをつけて　いどむのじゃ。
このさきは　みてのとおり
まものたちが　ごろごろと
うごめいている……
06 さきをいそいで　まものたちに
ぶつかるなかれ。
ぶつからないよう　ゆっくりと
すすむのじゃ
07 チャティー　：わかったわ
08 ならば　ゆくがよい
09 イベントうえ　いどう
10 イベントひだり　いどう
11 イベントみぎ　むく
12 ゲームスイッチ　11をオン
13 …… いいえ ……
14 それもよかろう

宝箱の作り方

3ページ目

スイッチ　15　オン

グラフィック　55
いどうタイプ　いどうしない
イベントかいし　ふれたとき

2ページ目

スイッチ　14　オン

グラフィック　55
いどうタイプ　いどうしない
イベントかいし　じどうてき

00 ゲームスイッチ　15をオン
01 ゲームスイッチ　14をオフ

1ページ目

グラフィック　54
いどうタイプ　いどうしない
イベントかいし　しらべるのとき

00 おとを　ならす　：60
01 『けん』を　てにいれた
02 アイテムふえる　：けん
03 ゲームスイッチ　14をオン

今回の採用者

オートで見る戦闘（A）〜（C）
埼玉県・椎名僚一くん

ふねでドライブ（D）
千葉県・丘田勝史くん

試練の塔（E）
福島県・咲間久美子さん

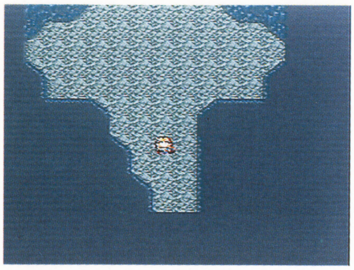
この物語の続きを考えるのは読者の君たちだ!!

採用まであと1歩の作品にアドバイスを加えて秀作へと変身させる

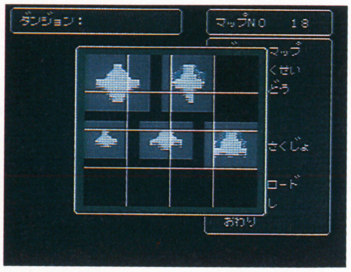
ここで紹介する4つの作品は、前回の「イベントコンテスト」あてに送られてきたもので、今回の「シナリオコンテスト」の選考の際に惜しくも後1歩というところで採用からもれてしまった作品。そこで編集部が独自にアドバイスを加え、採用作品に負けないように作り替えてみたぞ。

迷いの洞窟
製作者/神奈川県・向田英明くん

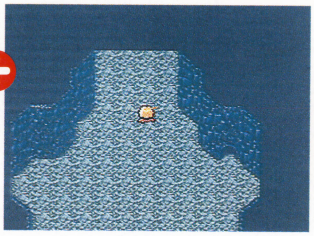
ひとつ目の作品は、小さなマップでいかに洞窟を広く見せるか、という考えであみだされたイベントだ。その仕掛けは、いくつかの小さなマップを作り、そのマップ同士のつなぎ目に「場所移動」を使うことで再び同じマップ内に戻ってきてしまうなど、ちょっとしたループになっている洞窟に作り上げている。



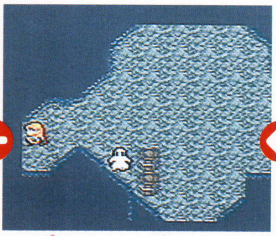
↑行けども行けども出口なし…。はぁ〜



↑4〜5個、小さなマップを作っておく



↑いざ洞窟に潜入。上下左右の4方向に行ける。まずは上へと移動だ



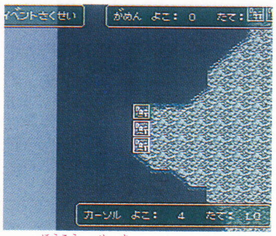
↑お化けのいる部屋に出たぞ。とりあえず無視して左へゴー!

アレレ…?

↑ここはもしや、スタート地点

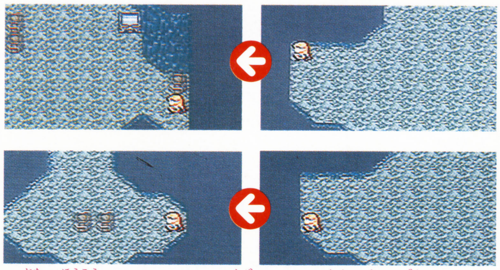
アドバイス1 もっと広く見せる

送られてきた作品では、つなぎ目に設置された「場所移動」は、1方向につき必ず同じ場所に出るようになっている。そこで、同じ方向でも1ラインずれただけでまったく別の場所へと出るようにすれば、小さなマップをひとつ用意するだけでさらにもっと広く見せることができるぞ。ただし容量は大幅に減る。



↑1方向に設置するデータは、それぞれ違うものにする

ひとつのMAPでOK!

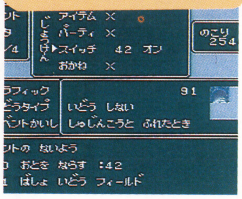


↑同じ方向でも、ラインが違うだけで全く別な場所へ!

アドバイス2 さらに複雑にする

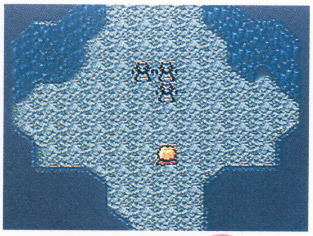
もっと複雑に、そしてたくさんの演出をひとつのマップ内で繰り広げるために「スイッチ」を多用するんだ。仕掛けは「場所移動」した際に何番かのスイッチをオンにしたりオフにしたりして発生させよう。こうすれば、とてもひとつのマップで作られたとは思えない洞窟ができあがるぞ。

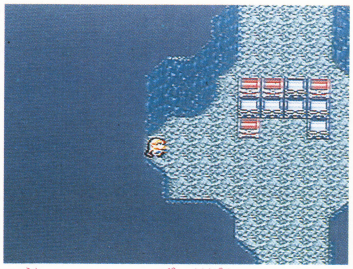
スイッチを活用



↑スイッチによって出現するイベントを作るんだ

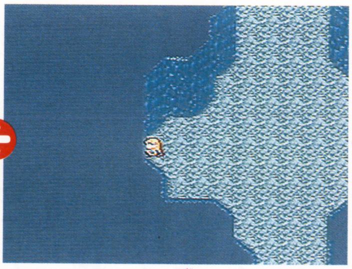
↑さっきまではいなかったのに、なんとドラゴンが道を阻んでいるぞ





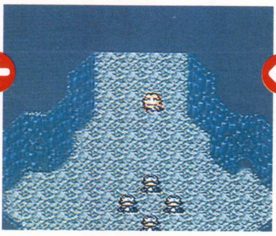
↑嬉しいことにお次は宝箱がたっぷり!

生まれ変わった迷いの洞窟

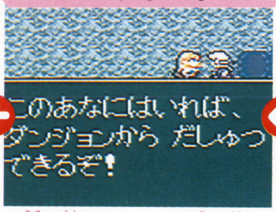


↑よしスタートだ。左から行ってみよう

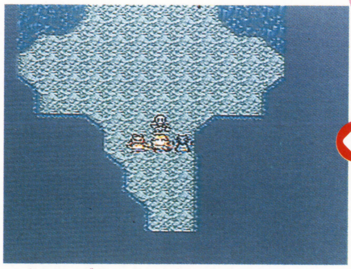
↑あっ、なんかカエルさんがいるぞ。何をしているんだろう



それ、本当?



↑歩き回っていたら1人の男が救いの手を差し延べてくれた

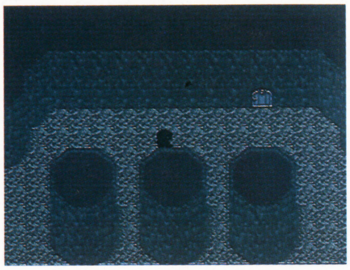


↑落ちた場所には魔物が…。やられた〜

正しい順路を進め!

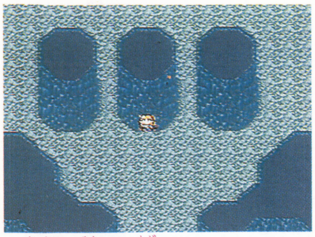
製作者／愛知県・浅野真也くん

このイベントは洞窟内の柱の間を正確に進まなければ、出口にたどり着くことができないという仕掛けになっている。正解である道筋は主人公が挑戦する前に、影によって知ることができるといった演出も買える。しかし送られてきた内容には、その影の作り方ともいえる「イベントの内容」が書かれていなかったので、その作り方も兼ねてアドバイスを加えていくぞ。



影の動きを良く見て順路を確認しよう

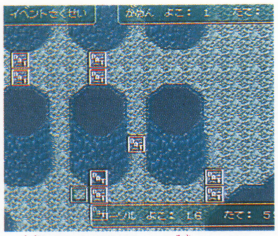
覚えておこう!



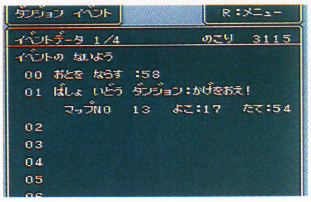
正解の道でも戻されてしまったりと、作製上の失敗が多かったぞ

アドバイス1 正解以外は通行止めに

送られてきたイベントデータは、複雑に作りすぎた部分があったため、編集部ではすっきりと作り替えてみたぞ。要は、正解の順路以外を通行止めにしてしまえばいいので、不正解の道にのみイベントを設置すればよい。その内容はスタート地点に戻す、とかね。



通ってはいけない道にだけ、不正解のデータを設置する



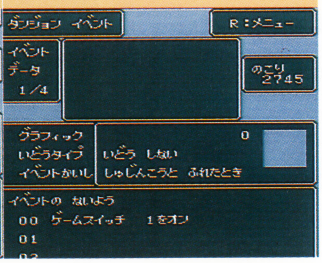
不正解のデータには、主人公が触れることによりスタート地点に戻されてしまう命令を組み込んでおこう

間違ったら、もう一度影を見ることに

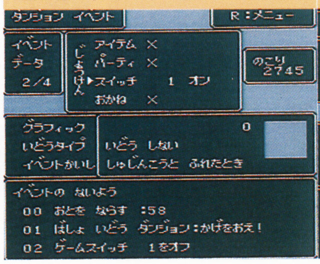
アドバイス2 後戻りもできなくする

後戻りも許されなくするには、正解の道に「スイッチ」を使ったイベントを設置しておく。通過するたびにオンされていき、その2ページ目には同番のスイッチによって発生するイベントを作る。ここでもまたスタート地点に戻る内容にしておこう。

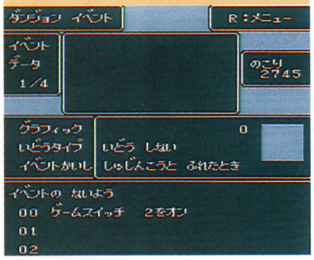
通過ポイント 1ページ目



通過ポイント 2ページ目

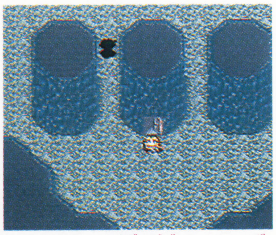


その他の通過ポイント

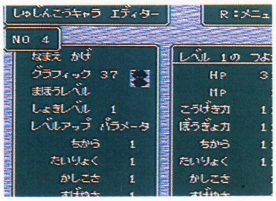


アドバイス3 影の動かし方

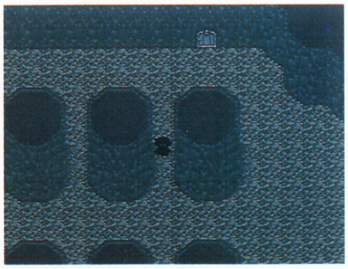
正解の道順を示してくれる影は、主人公として登場させる。なぜなら画面は主人公を中心に移動するから、影の動くさまをプレイヤーが見られるようにするため。マップの大きさにもよるけれど、イベントとして発生させるのはあまり好ましくはない。主人公を消して影と入れ替えよう。



イベントで影を動かすと、画面がついて行かないので注意

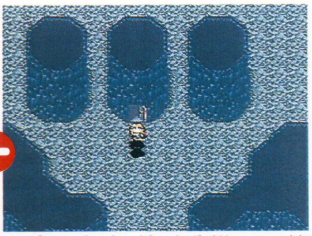


もちろん影は主人公として登場させるので、あらかじめエディターで作っておく

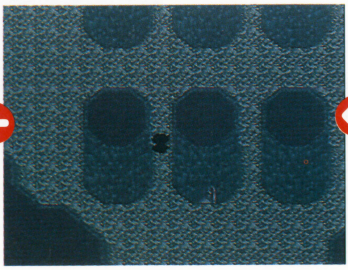


このように画面も同時に動いてゆくぞ

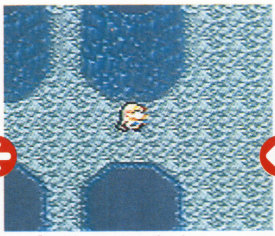
生まれ変わった正解順路イベント



影が主人公の前に突如現れる。彼の動きをじっくり見ることにしよう

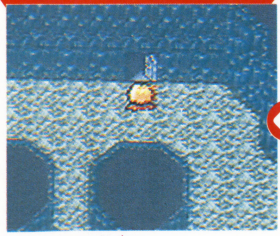


影は主人公キャラとして動いてゆく



影の進んだ正解順路をたどって、出口へと突き進め!

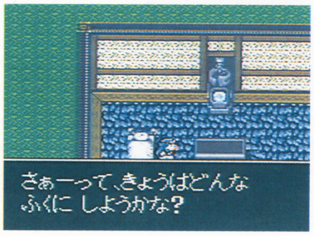
GOAL!!



これって一種のパズルだね

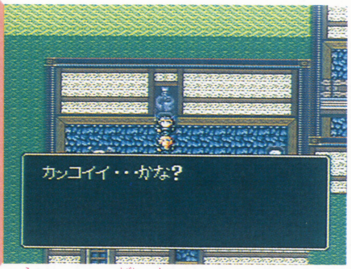
鏡イベント
製作者／兵庫県・栗原美佐子さん

女の子が着替えをして、なおかつ鏡に写る姿（ここでは水に写る姿）を見るといった女性らしい作品。着替えでは主人公の入れ替えを多用してあったり、全体的にオートで動いたりと、発想も出来ばえもすごく良かったが、いまひとつ冒険という題材には使いづらかった。そこで「鏡」という要素を残しつつ、RPGのシナリオっぽく、かなりのアレンジを加えてみたぞ。



主人公の入れ替えがポイントだが、女性キャラの絵柄が少ないのが残念

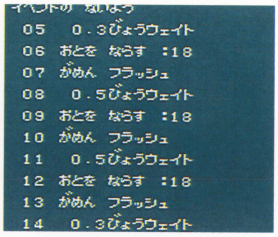
自分の姿が!!



写ったその姿に対するコメントもある

アドバイス1 演出にこだわる

「鏡」という題材なだけに、ちょっと幻想的なイメージで攻めてみることにする。主人公が鏡を覗き込むと、何と自分の姿が話しかけてくるという設定。しかも相手は決して友好的ではない態度で主人公に接してくるんだ。これだけでもいい感じに仕上がるよね。



やっぱり「ウェイト」は、ここでも欠かせないものとなるぞ

RPGで登場する「鏡」って、何かイャ〜なイベントが多いよね

鏡の中の自分が語りかけてくる演出

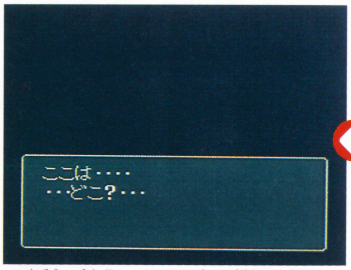
生まれ変わった鏡イベント

結構怪しげな語り調。でも試してみたくなるのが人の性…

この口調はものすごく怪しいぞ

引き込まれる!!

やっぱり！　鏡の世界ってどんな所か気になるけどね



予想を裏切るような真っ暗な世界に

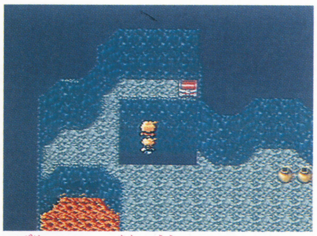
動く床
製作者／栃木県・田村篤くん

触れることにより、滑るかのようにあらぬ方向へと連れていかれてしまうという恐ろしい床。「主人公　上移動」などを組み合わせて簡単に作れる仕掛けだけに、もっとアレンジをしてほしかった。

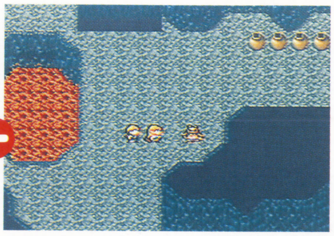
注意してくれるイベントがあると親切

アドバイス1 強制移動を利用

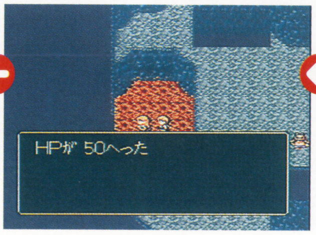
このイベントは主人公を強制的に動かすことができるので、その点を利用しよう。普通なら進入不可能な暗闇（絵柄上の黒い部分）や壁の中を移動させたりとかね。


崖だろうが穴の上だろうが、どこへでも動かすことが可能だぞ

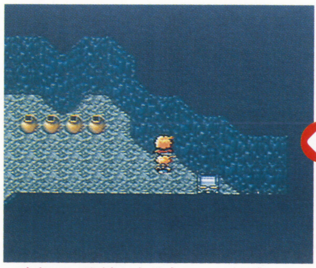
生まれ変わった動く床


あやや！　も、もしかして、このまま滑って行くと敵とぶつかるのでは？

うが〜！　やっぱり。仕掛けが見えないだけに、結構いやらしいイベントかも



今度は溶岩の中へと滑らされてしまった。出口までの道のりは長い

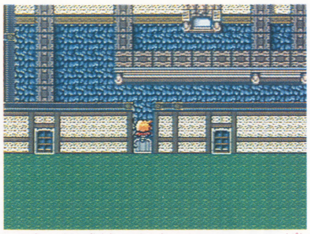

滑って出口へ突入。でも宝箱が

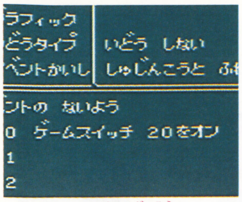
特別講座 初級編
扉の作製

読者からのハガキを見ると「凝ったイベントは作れるけど、今でも扉の作り方が分からない」といった意見が多数見受けられた。そこで今回から講座として、素朴な疑問に答えていくことにしたぞ。もちろん初回は扉の作製法だ。

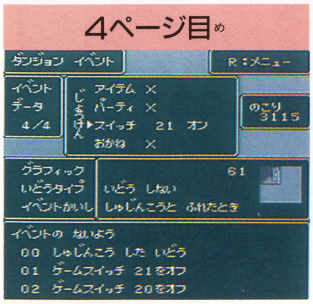
開閉する扉

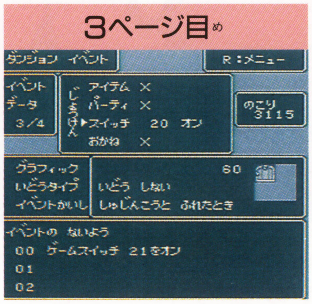
開閉して、なおかつ反対側からでも通ることのできる扉を作る。一方から開けるデータを2ページに抑えるために、主人公を上や下に移動させる命令を組み込んであるぞ。ただしスイッチの20番は、扉の近くでオンさせること。


⬆家の出入口に設置するタイプの扉。もちろん城や洞窟内でも使えるぞ

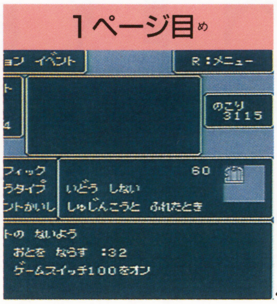


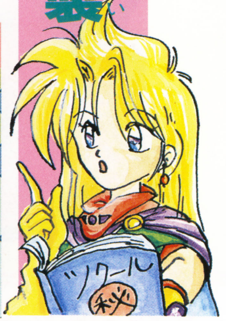
⬆3ページ目を実行するために必要なスイッチ。配置は扉の1つ上あたりが妥当

4ページ目


3ページ目


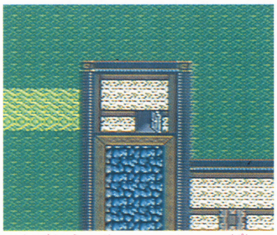
2ページ目

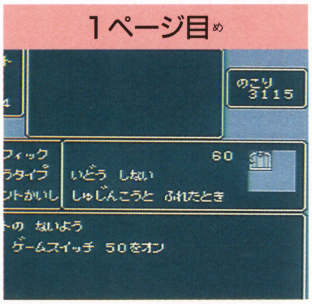
1ページ目


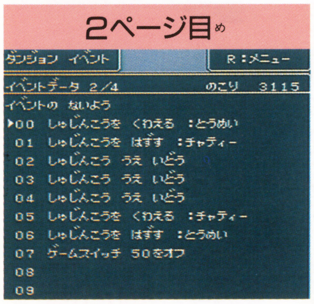


壁に設置した扉

ここで作る扉は開いたままで、なおかつ反対側からは通れない仕組みになっている。作製のポイントは主人公を透明な主人公と入れ替えるところ。そして壁の高さの分だけ移動させ、再び元の主人公と入れ替えよう。2ページ目の発生条件は同番スイッチオンで「自動的に始まる」だ。

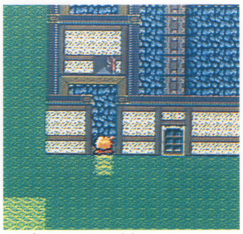

⬆主人公を消すことにより扉の向こうを通っている感じがでる

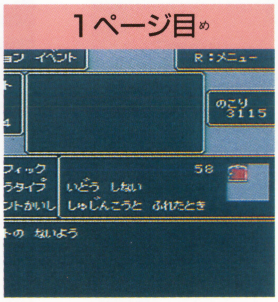
1ページ目


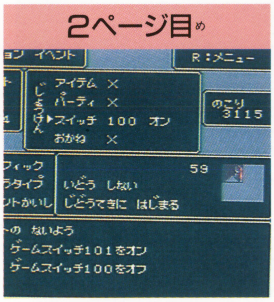
2ページ目


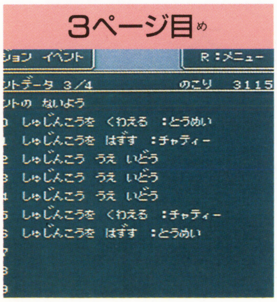
自動で開く扉

最後に自動ドアを作ってみたぞ。作製ポイントは扉付近にスイッチオンのイベントを作っておくこと。オンされたことにより扉が自動で開くぞ。


⬆扉の何歩か前でスイッチがオンされるように作ろう

1ページ目


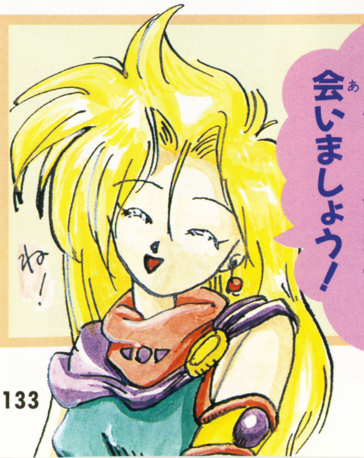
2ページ目


3ページ目


作品を大募集

さあ〜って、今回から新しくなった「ツクールコンテスト」に、早速応募したいという人も多いはず。この「シナリオコンテスト」では『ツクール』を持っている人はもちろんのこと、持っていない人や、今までイベントが作れなくて応募ができなかった人も参加ができるようになったので、みなさん、創造力をたっぷりと膨らましてオリジナルのシナリオを送ってきてほしい。もしかしたら次回は君の作ったシナリオの中をチャティーが冒険するかもしれないぞ。作品は、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-M ファミマガ編集部 ツクールコンテスト係まで封書で送ってこよう。また、特別講座でやってほしいことがあったら講座係まで送ってきてね。

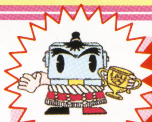
次回は7月14日発売号で会いましょう!



『新SD戦国伝　大将軍列伝』から、ユニットを好きな場所へ移動できる、とっても便利なウル技を紹介するぞ。人気の『シムシティ2000』からは資金を好きなだけ増やせるウル技を伝授!!

超ウルテ技＋1

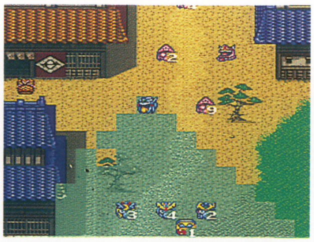
どこへでも1回で移動



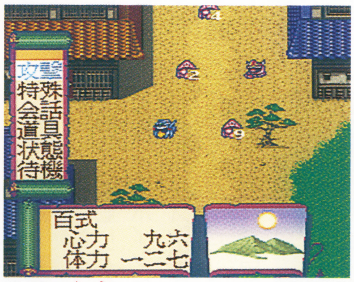
スーパーファミコン
優勝技
新SD戦国伝　大将軍列伝
愛媛県／池内志匡クン

1回の行動で、ユニットをどこまでも移動させることができる、とても便利なウル技を紹介しよう。
この技はすべてのユニットで、どのシナリオでも使うことができる。まず、移動させたいユニットに行動の順番がまわってきたら、Aを押して移動可能範囲を出し、適当なところに移動させよう。次に、移動させた場所でもう一度Aを押し、行動コマンドを出す。そして、Bを押して行動コマンドをキャンセルする。そのあと、ユニットを最初にいた場所まで戻して、Bを押そう。すると、カーソルはそのまま動かないのに、なぜか、さきほど移動した場所にユニットが現れるのだ。しかも、このユニットはまだ行動をしていない状態になっているので、同じ手順を何度でも繰り返すことができるぞ。これなら、1回の行動でどこまでも移動できる。たとえば、敵が多くてつづらを取りに行けないシナリオでも、簡単に取ることができるのだ。

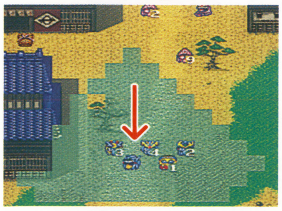
順番がまわってきたらAを押そう



適当なところまで移動させて…



もう一度Aを押して、行動コマンドを出そう



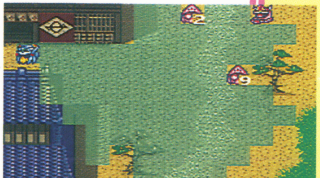
Bを押して行動コマンドをキャンセルし、最初の場所へ戻る

Bを押す

ユニットが、さきほど移動した場所に現れるのだ

瞬間移動だ!!

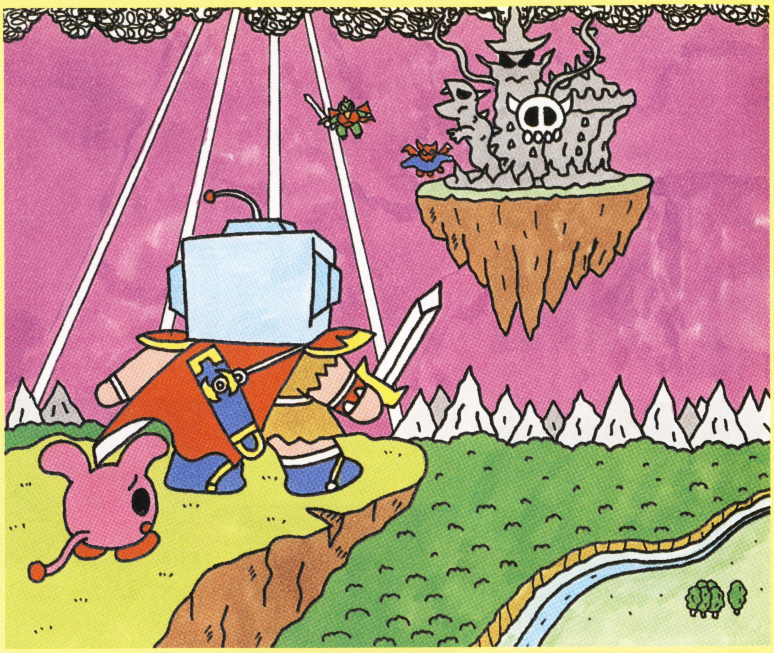
しかも、まだ行動していない状態なので、もう一度移動できるぞ



繰り返せば、1回の行動でどこまでも行ける

この技の醍醐味

新SD戦国伝　大将軍列伝「どこへでも1回で移動」
このウル技を使えば、制限がなく移動できるので、戦闘をかなり有利に進められます。たとえば、敵に囲まれて逃げるときや、逆に敵を挟みうちにするときなどに、大いに役立ちます。また、第4章や第7章などは、特定のキャラに話しかけることでも、シナリオをクリアすることができます。そこでこの技を使えば、1回の行動でそれらのキャラに話しかけて、まったく戦わずにシナリオをクリアすることもできるわけです。



スタジアムで大もうけ

スーパーファミコン

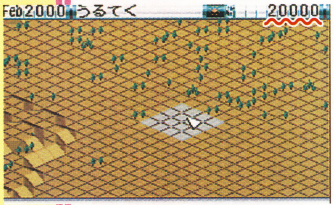
小結技（こむすびわざ）

シムシティ2000

東京都／マル暴温泉芸者クン

スタジアムをたくさん建設して、資金を増やす技だ。どのマップでもいいから、娯楽施設のスタジアムを選ぶ。そして、スタジアムを建設する場所を決めると、チーム名を入力する画面になる。ここで「たなからぼたもち」と入力しよう。そのあと資金を見ると、なぜか4万5000ドル増えている。この手順でスタジアムをたくさん建設すれば、好きなだけ資金を増やせるぞ。ただし、名前を付けられるスタジアムは、1つのマップに7個までしか建設できないので、7個建設したらすべて取り壊して、再び建設を繰り返すといいぞ。

↑どのマップでもいいから、娯楽施設のスタジアムを選ぶ

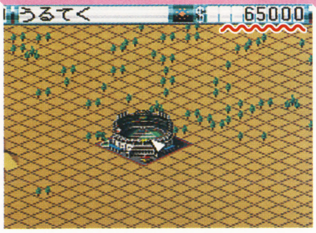


↑スタジアムを建設する場所を適当に決める

↑チーム名を入力する画面で、右のとおりに入力しよう

「たなからぼたもち」と入力

資金が増えているぞ！



↑なぜか4万5000ドル増えるのだ

↑たくさん建設して大もうけしよう

フル装備の名前

スーパーファミコン

小結技（こむすびわざ）

川のぬし釣り2

和歌山県／海のぬしクン

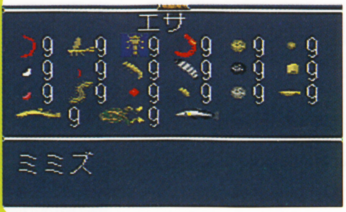
名前を変えるだけで、最初からフル装備になるウル技を紹介しよう。

まず、キャラクター選択画面で兄の「太郎」にカーソルを合わせて、最初からゲームを始める。すでにこのキャラでゲームを始めている場合は、「記録を消す」のコマンドでファイルを消去しておかなければならないぞ。次に、名前入力画面が出たら、兄の名前を「太郎」から「つり太郎」に変更する。このあとゲームが始まったら、釣具とエサの表示画面を見よう。なんと、釣具とエサ、食べ物が全種類そろっているのだ。

↑この画面で、「太郎」を選ぶ

↑兄の名前を「太郎」から、「つり太郎」に変えよう

全部そろってる!!



↑このとおり、エサがすべてそろっている。釣具と食べ物も全種類あるぞ

この技の醍醐味

川のぬし釣り2「フル装備の名前」

このゲームでは、キャラごとにファイルがあって、家族4人の中から好きなキャラを選んでゲームができます。さらに、自分の操作するキャラから別のキャラにサオとルアーと毛バリを渡せます。そこでたとえば、この技を使って兄の名前を「つり太郎」に変えてから、妹にこれらのアイテムを全部渡してセーブしましょう。このあと妹のファイルでゲームを始めると、同じようにサオとルアーと毛バリを全部持っている状態でプレイすることができますよ。

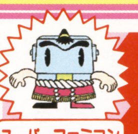
©創通エージェンシー／サンライズ／テレビ朝日／BEC・PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.・MAXIS,INC.,Will Wright and Fred Haslam／Imagineer Co., Ltd.／HAL Laboratory inc.

イラスト／宮本えつよし

きみハガキだ!!

おでかけレスター〜 れれれのれ このゲームをやっていると、主人公の背中に竹ざおを入れたくなる（青森県／堀米克彦さん・28歳）。**ドカポン 3・2・1** ボスモンスターばかり倒していたら、友達ににらまれた（東京都／高橋優介クン・10歳）。**熱闘ワールドヒーローズ2JET** ゲームボーイだと声が出ないから、自分でしゃべりながらプレイしています（京都府／吉田源太クン・13歳）。**アンジェリーク** このゲームは親の前では恥ずかしくてできない…（東京都／長沢恵クン・15歳）。**首都高バトル2** あんなにほかの車や壁にぶつかっても壊れない車なんてあるのだろうか？（群馬県／岡田雅明クン・17歳）

第2の無敵アイテム



スーパーファミコン

大関技

リジョイス 〜アレサ王国の彼方〜

神奈川県／石嶋雄一クン

装備すると無敵になれるアイテム、「ムテキくん2」の入手方法を教えるぞ。

まず、ドールと出会ってキノコの森へ行くイベントまでゲームを進める。次に、いったんキノコの森に入ってから、海岸へ行ってトレノとドールの会話を聞く。そして、キノコの森へ戻って宝箱の中身をすべて取る。このとき、宝箱から「キノコの指輪」を取ったらすぐに装備すること。さらに、森に落ちている「マイキーのナイフ」を拾う。そのあと、立て札があって道が3本にわかれている場所まで行き、そこから右の道へ進む。そして、その道の一番突き当たりにある木の根もとを調べよう。すると、装備するとキャラが無敵状態になる「ムテキくん2」を入手できるのだ。

こんなところに

⬇キノコの森から海岸へ行き、トレノとドールの会話を聞く

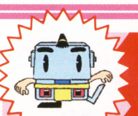
⬆森にある宝箱をすべて取って「キノコの指輪」を装備する

⬇この場所に落ちている、「マイキーのナイフ」を忘れずに拾うこと

⬆立て札があって道が3本にわかれている場所から右へ行き、一番奥まで進もう

⬇木の根もとを調べると「ムテキくん2」を入手できるぞ

なつかしのBGM



スーパーファミコン

十両技

スーパーファミスタ4

香川県／ブーマークン

なんとBGMがナムコの昔のゲームのものに変わる、レトロな味わいのウル技だ。

まず、オプション画面を出して、野次の項目を「あり」に設定する。次に、チーム選択画面で1Pか2P、もしくは両者がナムコスターズを選択する。そして、ナムコ球場で試合を始めよう。すると、BGMが『ゼビウス』や『ディグダグ』などのものに変わるのだ。

⬇オプション画面で左のとおりにする

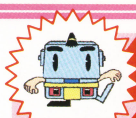
野次の項目を、「あり」にする

⬆このようにナムコスターズを選んで、ナムコ球場で試合を始めよう

⬇昔のゲームのBGMが流れるぞ

タララ〜♪

便利なマジックハンド



スーパーファミコン

十両技

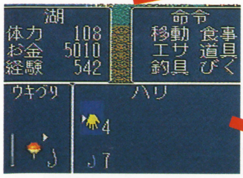
川のぬし釣り2

群馬県／ケムール人クン

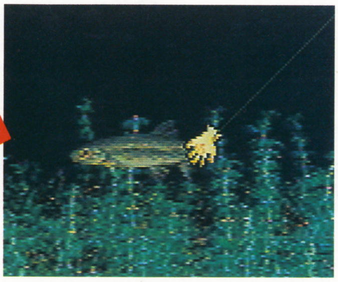
どんな魚でも釣り上げられる、不思議な魔法のハリの入手方法を教えよう。

どのステージにいるお地蔵さまでもいいから、10回続けて「だんご」をお供えしよう。このあと、ハリの画面を見ると、人間の手の形をした不思議なハリを持っているぞ。このハリを付けて釣りをすると、ハリが自動的に魚を追いかけていってつかまえてくれるのだ。

⬅村の中にいるお地蔵さまに、大好物（？）の「だんご」を10回続けてお供えしよう



⬆釣具のハリを見る。すると、人間の手の形をした不思議なハリがあるぞ



⬅このように、どんな魚でも追いかけて捕まえてしまうのだ

この技の醍醐味

リジョイス 〜アレサ王国の彼方〜「第2の無敵アイテム」

No.12の大関技で紹介した「ムテキくん1」をあらかじめ持っている場合は、この技で入手できる「ムテキくん2」はペアプレイのときのみ使用することになります。そうなると、ペアプレイをしないという人にとってはあまり必要がないですね。そんな人に秘密の情報を教えましょう。森にある宝箱を1個だけ取り残した状態で、木の根もとを調べます。すると、「ムテキくん2」のかわりに「リサリサ」を入手できますよ。

次号の発売日は6月30日(第5金曜)です。

監督モードでプレイ

スーパーファミコン　十両技
Jリーグエキサイトステージ'95
神奈川県／小野祥寛クン

プレシーズンマッチ、ドリームマッチ、トレーニングA、PKのどれかで設定画面を出し、LとRを押しながらAかスタートを押そう。すると、プレイモードが3つになり、新しく「COM VS COM」という項目が現れる。これは、コンピュータどうしの対戦なのだが、プレイヤーは選手の入れ替えや、フォーメーションの変更ができるぞ。

LとRを押しながら、Aかスタートを押す

⬆この画面で、左に示したとおりに入力しよう

⬆新しい項目の「COM VS COM」を選ぶと…

気分は監督

⬆操作できるのは、この画面だけ

リーグ戦の観戦モード

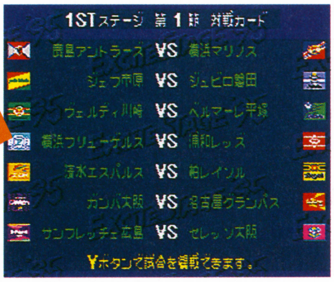
スーパーファミコン　十両技
Jリーグエキサイトステージ'95
神奈川県／津田能生クン

コンピュータだけのリーグ戦を観戦できるぞ。リーグ戦で、「新しく最初からはじめる」を選ぶ。次に、「PLAYER CLUB」を0にしよう。そして、LとRを押しながらAかスタートを押すと、「GAME ROUND」にカーソルが移り、これを設定すると、コンピュータだけのリーグ戦が始まるのだ。

LとRを押しながら、Aかスタートを押す

⬆「PLAYER CLUB」を0にして、左に示したように入力しよう

⬆プレイヤーが参加しなくても、リーグ戦が開幕するのだ



⬆プレイヤーのチームがない、コンピュータだけのリーグだ

いきなりエンディング

スーパーファミコン　十両技
Jリーグエキサイトステージ'95
千葉県／駒田邦彦クン

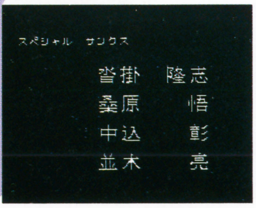
リーグ戦の3つのエンディングが見られる技だ。この技は、電源を入れてメーカーのマークが出ているときに、特定のコマンドを入力することで効果が出る。1つめは、リーグ戦で優勝できなかったときのエンディングで、下とAとLとRを押し続けると見ることができるのだ。2つめは、試合数を26試合にして優勝したときのエンディングで、下とBとLとRを押し続けると見ることができる。3つめは、試合数を52試合にして優勝したときのエンディングで、下とYとLとRを押し続ければOKだ。

⬆このマークが出ているときに、各コマンドを入力するとそれぞれのエンディングが見られる

下とAとLとRを押し続ける

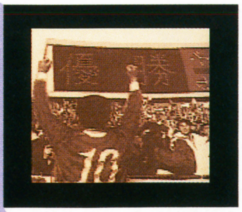
⬆優勝できなかったときは、このエンディング

下とBとLとRを押し続ける



⬆26試合で優勝したときのエンディングだ

下とYとLとRを押し続ける



⬆52試合で優勝してこそ、この感動を味わえる

この技の醍醐味

Jリーグエキサイトステージ'95「監督モードでプレイ」

この監督モードは、プレイのほうは完全にコンピュータに任せる形になっています。ただし、プレイヤーは見ているだけではなく、チームのフォーメーションを考えたり、メンバーを変更したりできます。それこそ、実際のサッカーチームの監督のようにゲームを見守ることができるのです。もっとも、任せっきりになるので、多少物足りない感じがするかもしれません。その点でもこのモードは本当の監督と同じなわけです。

©YANOMAN／JAPAN ART MEDIA・㈱ナムコ・PACK-IN-VIDEO・エポック社／小学館プロダクション／エーマックス

FRONT MISSION 弟がドリスコルにほれてしまった。兄としてオレはどうすればいいのか…（神奈川県／石川哲雄さん・20歳）。**ダービースタリオンⅢ** 短距離レースにメチャクチャ弱いメジロティターンだけで種付けしているオレは、昔短距離走が全然ダメだったんだ（山口県／弘下克彦さん・32歳）。**テレビアニメ スラムダンク2** ビジュアルが最高にかっこいい。さすがタイトルにテレビアニメと付くだけのことはある（山梨県／星野智哉クン・16歳）。**かまいたちの夜** 田中さんは事件と関係ないストーリーでもすぐに死んでしまう。ちょっとかわいそうだな（千葉県／高橋和寛クン・16歳）。

いきなり免許皆伝

スーパーファミコン

大関技

新SD戦国伝 大将軍列伝

秋田県／神馬圭介クン

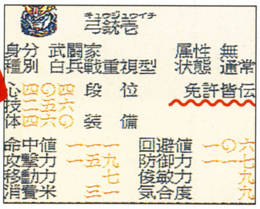
まず、第一章で弓銃壱に順番が回ったら「変幻」にカーソルを合わせ、左とYとLとRを同時に押す。入力に成功すると効果音が鳴るぞ。次に、「待機」にカーソルを合わせ、上とXとLとRを同時に押そう。ここでも効果音が鳴れば入力は成功だ。このあと弓銃壱のステータスを見ると、段位が免許皆伝で、各能力値も大幅に上がっているのだ。

カーソルを「変幻」に合わせて、左のとおりに入力するのでござる

左とYとLとRを同時に押す

こんどは「待機」に合わせるのでござる

上とXとLとRを同時に押す



おおっ／ なんと免許皆伝になっているではござらぬか

オープン状態でプレイ

スーパーファミコン

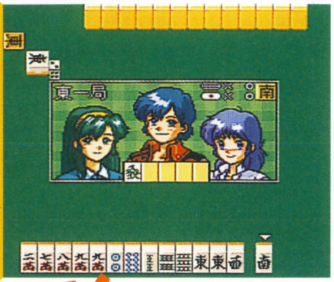
十両技

スーパーリアル麻雀PⅤパラダイス

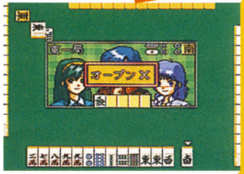
岐阜県／柳沢銀次クン

まず、「えらんで麻雀モード」でゲームを始める。次に、自分が牌をツモったときにセレクトを押す。ここで画面の中央に「オープン×」という表示が出たら、AかLを押そう。すると、表示が「オープン○」に変わって、4人全員の手牌がオープン状態になるのだ。なお、同じ手順をもう一度繰り返せば「オープン×」になってもとの状態に戻る。

「えらんで麻雀モード」をプレイ中に左の操作をする

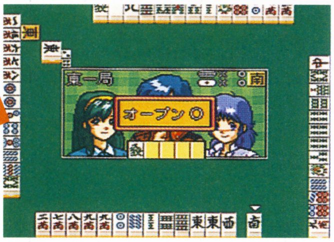


セレクトを押す



画面中央に「オープン×」という表示が出たら右のように操作しよう

AかLを押す



なんと牌がオープン状態になるのだ

裏のシチュエーション

スーパーファミコン

十両技

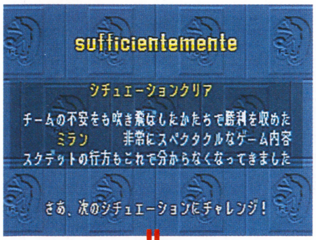
スーパーフォーメーションサッカー'95 della セリエA

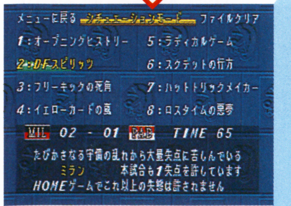
広島県／サンタナクン

シチュエーションモードに、通常はプレイできない裏モードが隠されていたぞ。

まず、使用するチームはどれでもいいから、全部で8つある、シチュエーションモードのいずれかのシナリオをクリアする。次に、シチュエーションモードのシナリオを選択する画面を出す。ここで、クリアしたシナリオの項目にカーソルを合わせたら、AとXを同時に押そう。すると、その項目の文字が裏返しになる。この裏返しの項目を選ぶと、通常とはクリア条件がちがう、裏モードをプレイすることができるのだ。たとえば、相手に得点を与えないことが条件の「DFスピリッツ」にこの技を使うと、クリア条件が相手から得点を奪うことに変わるぞ。

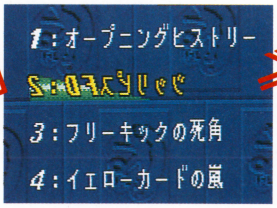
いずれかのシナリオをクリアする





クリアした項目にカーソルを合わせて右のようにする

AとXを同時に押そう



このように項目の文字が裏返しになったら成功だ

クリア条件の異なる裏モードをプレイすることができるぞ

この技の醍醐味

新SD戦国伝 大将軍列伝「いきなり免許皆伝」

この技を応用することで、烈破も免許皆伝にできます。まず、第一章で弓銃壱の順番のときに、「変幻」にカーソルを合わせて、左とYとLとRを同時に押します。次に、第十八章で烈破の順番のときに、「待機」にカーソルを合わせて、上とXとLとRを押します。すると、烈破が免許皆伝になるのです。第十八章は弓銃壱と烈破とで部隊がわかれますが、このようにすれば両方の部隊で楽にゲームを進められますよ。

©創通エージェンシー／サンライズ／テレビ朝日／BEC・SETA CO.,LTD.・HUMAN／OFFICIAL LICENSED PRODUCT BY ITALIAN FOOTBALL LEAGUE LICENSED BY A.I.C

3つの特殊なパスワード

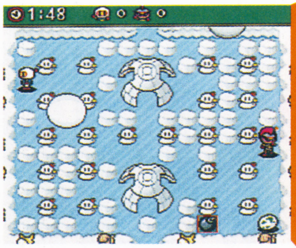
スーパーファミコン
十両技 スーパーボンバーマン3
奈良県／談志師匠クン

バトルゲームのステージを微妙に変化させる、3つのパスワードを教えよう。
パスワード入力画面にしてから、「3194」「4622」「1616」の3つのパスワードのうち、いずれかを入力する。そのあとバトルゲームが始まったら、ステージ選択画面にしよう。すると、入力したパスワードに応じて、1から10までのすべてのステージが変化しているのだ。どのステージも地形は本来のステージと同じだが、トラップが設置されている位置や数が変わっているぞ。

通常のステージ

本来のステージ5は、かまくらが2つに大雪玉が一つある

3194



かまくらと大雪玉が各2つある

4622

トラップが大雪玉だけになるぞ

1616

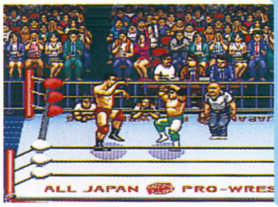
かまくらが4つに増えるのだ

レフェリーを操作

スーパーファミコン
十両技 全日本プロレス2 3・4武道館
千葉県／タイガーマスククン

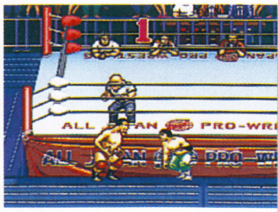
本体の②コン側にマルチタップなどの多人数用プレイ機器を接続する。そして、⑤コン側にコントローラを接続する。このあと、いずれかのモードでゲームを始めると、⑤コンでレフェリーを操作することができるのだ。レフェリーは十字ボタンで移動でき、場外戦やフォールのときにA、B、X、Yのいずれかを押すとカウントを取れるぞ。

マルチタップの⑤コン側にコントローラを接続



なんとレフェリーを自由に操作できるようになるのだ

場外カウント



場外乱闘のときにもカウントを取ることができる

フォール

だれかがフォールの体勢に入ったらカウントを取れるぞ

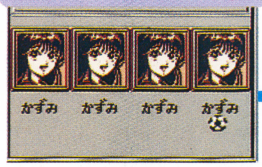
和美のビジュアルシーン

ゲームボーイ
十両技 蒼き伝説シュート
京都府／藤村智哉クン

ゲーム中の和美のビジュアルシーンが見られるうれしい技を紹介するぞ。
モードセレクト画面で、「つづきから」を選んでパスワード入力画面を出す。ここで、入力するキャラの顔をすべて和美にしてⒶを押そう。すると、ゲーム中に登場する和美のビジュアルシーンをすべて見ることができるのだ。

モードセレクト画面で、「つづきから」を選んで、パスワード入力画面を出す。

全部和美♥



入力するキャラの顔を、すべて和美にしてⒶを押す

こんなシーンまで見られるぞ

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は6月23日以降(平日午後4~6時)にお願い致します。

この技の醍醐味

全日本プロレス2 3・4武道館「レフェリーを操作」
このウル技を使って操作できるレフェリーは、場外戦やフォールのときのカウントのスピードを自由に調整できます。これなら、わざと試合を長引かせたり、逆に早く試合を終わらせることもできますね。とくに、興行モードで試合を盛り上げるときにこれを利用するといいでしょう。たとえば、フォールのカウントを取るときに、2.9で返せるようにうまく調整すれば、試合が盛り上がって馬場社長からほめてもらえますよ。

ⒸHUDSON SOFT・NCS／株式会社ジャイアントサービス／全日本プロ・レスリング株式会社・BANPRESTO／大島司／講談社／フジテレビ／東映動画

第4次スーパーロボット大戦　その①　オプションモードのカラオケにハマってしまい、いっこうに本編のゲームが進まない。だれかオレの熱唱を止めてくれ～（京都府／平野雅史クン・17歳）。その②　ゲーム中に登場する真・ゲッター1というユニットの姿が恐ろしい。とくに、コウモリの羽根のようなウイングを見ると背筋がゾクゾクする（兵庫県／安田倫子さん・21歳）。その③　このゲームには、わざと敵に倒されて同じ面を何度もプレイし、自機のレベルを上げていくウル技がありますよね。正道ではないと思いつつ、このウル技を使ってしまう自分が悲しいです（東京都／会沢紀一郎さん・21歳）。

最初からフルパワー

スーパーファミコン　小結技

スーパーボンバーマン3

大分県／ボンバイエクン

フルパワーの状態で、各ステージの最初からプレイできる、とっておきの技だ。ノーマルゲームを選んでパスワード入力画面にしてから、下の表に示したパスワードを入力しよう。すると、パスワードに応じたそれぞれのステージのエリア1からプレイできる。しかも、最初から爆弾の火力と移動速度が最高のうえに、一度に設置できる爆弾の数が、最大の8個という状態になっているのだ。さらにアイテムのリモコン、パワーグローブ、ボムキックを最初からすべて持っている。このフルパワーの状態ならすべてのステージを簡単にクリアできるぞ。

フルパワーパスワード

ステージ	パスワード
1－1	0704
2－1	3200
3－1	2711
4－1	3870
5－1	4501
6－1	0606
最終ボス	3104

○たとえば、パスワードを「0704」と入力しよう

○ステージ1の最初から始まる

爆発しまくれ

○フルパワーだから、爆発もこんなに派手になるのだ

2つの隠しステージ

スーパーファミコン　十両技

スーパーボンバーマン3

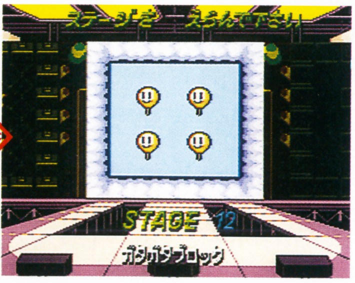
岐阜県／生島宏伸クン

バトルゲームのステージを増やせる技を教えよう。まず、ハドソンのスーパージョイカードを本体に接続しておく。次に、タイトル画面でXを2速にして、6秒以上押し続けよう。このとき効果音が鳴ったら成功だ。そのあとバトルゲームを始めると、通常ステージ数は10までしかないのに、新たにステージ11とステージ12が増えているのだ。

本体にスーパージョイカードを接続する

○タイトル画面になったら下に示したとおりにコマンドを入力しよう

Xを2速にして6秒以上押し続けよう



○バトルゲームで、ステージ11とステージ12が新たに加わるぞ。さっそくプレイしてみよう

レベル4のコンピュータ

スーパーファミコン　十両技

スーパーボンバーマン3

岩手県／日高慎二クン

コンピュータが弱くて物足りないという人に、イチ押しのウル技を紹介しよう。パスワード入力画面にしてから、「1511」とパスワードを入力する。これを入力すると、なぜかバトルゲームが始まるので、ルール設定画面にしよう。すると、通常は1から3までしか設定できないコンピュータのレベルを、4まで設定できるようになるのだ。

○このようにパスワード入力画面にしてから、「1511」とパスワードを入力しよう

○バトルゲームで、レベル4のコンピュータを選べるぞ

なかなか手強いぞ

○強いコンピュータに挑戦してみよう

この技の醍醐味

スーパーボンバーマン3「最初からフルパワー」

この技で最初から持っているアイテムの中で、一番便利なのはリモコンです。なぜなら、自キャラが爆風に当たらない場所へ移動してから爆弾を爆発させることができるからです。このリモコンを使えば、画面のあちこちに設置した爆弾を一気に爆発させて、画面のほとんどを爆風で埋め尽くすといった派手な攻撃も楽しめますよ。だからといって調子にのると、自キャラが爆風に当たってしまうのでほどほどにしましょう。

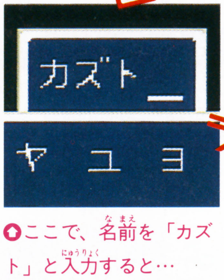
次号の発売日は6月30日（第5金曜）です。

所持金とレベルが最高

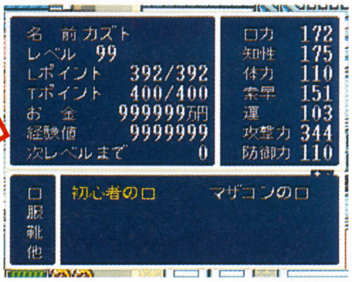
スーパーファミコン
小結技
ラブクエスト
静岡県／匿名希望クン

名前を変えるだけで最強の大金持ちになれる、ビッグなウル技を教えるぞ。
新宿の町までゲームを進めて、バー・ござーるへ行こう。するとそこに占い師がいて、いろいろな情報を教えてもらえる。そしてこのあと、主人公の名前を1回だけ変えられるようになる。ここで、名前を「カズト」に変えると、所持金とレベルが最高になるのだ。

新宿の町にある、怪しげなバー・ござーる。ここにいる占い師に話しかけてみよう



ここで、名前を「カズト」と入力すると…



所持金とレベルが最高値になるぞ。これで怖いものなしだ

2周めをプレイできる

スーパーファミコン
十両技
魔法陣グルグル
兵庫県／とかげのシッポクン

なんと、このゲームに2周めがあったぞ。「さいごの塔」をクリアすると、エンディングが流れて最後にニケとククリの「バイバイ」と言う声がする。このあと画面が真っ暗になったら、LとRを押しながらスタートを押してみよう。すると画面がお城の中に切り替わって、2周めの冒険をプレイすることができる。

このあと、画面が暗くなったら下のようにコマンドを入力

LとRを押しながら、スタートを押す

王様から、もう一度冒険に出るように頼まれるのだ

隠しスタッフロール

スーパーファミコン
十両技
RES ARCANA ディアーナ・レイ 占いの迷宮
東京都／舌ピアスクン

隠しスタッフロールを見ることができる、秘密の名前を教えるぞ。
名前を入力する画面にしてから、「いーおーえふ」と入力しよう。すると画面が切り替わって、不思議な隠しスタッフロールを見ることができるのだ。

名前を「いーおーえふ」と入力

神秘的だ…

不思議なスタッフロールだ

エンディングパスワード

スーパーファミコン
十両技
スーパーボンバーマン3
佐賀県／タピオカクン

パスワード入力画面にしてから「0803」とパスワードを入力しよう。すると、画面が切り替わってエンディングが始まり、スタッフロールを見られるぞ。

パスワード入力画面で、「0803」とパスワードを入力する

画面が切り替わって、エンディングが始まるのだ

この技の醍醐味

魔法陣グルグル「2周めをプレイできる」
2周めの冒険では、ククリが1周めで覚えた魔法がそのまま使えます。ただし、レベルが1に戻っているため、せっかく強力な魔法を覚えていてもMPが足りなくて使うことができません。そこで、早く強力な魔法を使いたい人には、最初から「ふしぎの塔」に入ることをお勧めします。ここにいるモンスターたちを倒せば、経験値がたくさんもらえるので、すぐにレベルが上がって強力な魔法を使えるようになりますよ。

©HUDSON SOFT・TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.・衛藤ヒロユキ／ABC／電通／日本アニメーション／TAM・TAM／エニックス・COCONUTS JAPAN

きみのハガキだ!!

序ノ口技（じょのくちわざ）

特別な名前

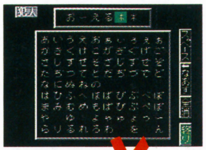
スーパーファミコン
かまいたちの夜
福岡県／ゆうちゃんクン

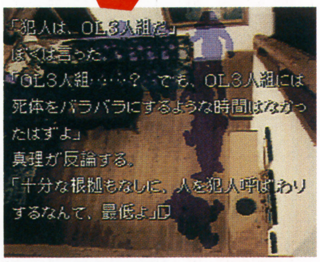
通常、犯人の名前を入力するときは、登場人物の名前を入力しなければならない。しかし、右下の表のキャラだけは、表中に示した別の名前を入力しても、本来の名前を入力したときと同じようにゲームが進んでいくぞ。

特別に入力できる名前一覧表

入力する名前	該当するキャラ名
おーえる	OL3人組
おーなー	小林二郎
かめらまん	美樹本洋介
しゃちょう	香山誠一
びじん	香山春子
ぽにーてーる	篠崎みどり

犯人の名前をこのように、「おーえる」と入力したとする





主人公の推理した犯人が、「OL3人組」となるぞ

交渉が無効

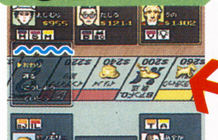
スーパーファミコン
ザ・モノポリーゲーム2
東京都／利波偉クン

コンピュータどうしが交渉を成立させたら、Lを押して交渉の予約をする。次に、自分の交渉画面になったらリセットを押す。このあとゲームを再開すると、コンピュータどうしの交渉がなかったことになっているぞ。

コンピュータの交渉が成立したら、Lを押して交渉の予約をする

リセットする

もどってる



成立していた交渉がなくなっているのだ

隠しパフォーマンス

スーパーファミコン
Jリーグエキサイトステージ'95
千葉県／萩原大輔クン

ゴールを決めたあとのパフォーマンスを選べる技を紹介するぞ。ゴールを決めたあと、下の表に示したボタンを押し続けよう。すると、選手たちがいろいろなパフォーマンスを見せてくれるのだ。

ゴオォール！　シュートが見事にきまったぞ

この画面のとき、Lを押し続けると…

よっしゃあ!

拳を突き出す。最高に気持ちのいい瞬間だ

ボタン	パフォーマンス	ボタン	パフォーマンス
上	投げキッス(アルシンド風)	X	ひざでスライディング
下	投げキッス後に、しゃがんでガッツポーズ	Y	お焼香ポーズ
左	飛行機ポーズ(トニーニョ風)	L	しゃがんで拳を突き出す
右	お祈りポーズ(ビスマルク風)	R	ダンス(三浦知良風)
A	ジャンプしてガッツポーズ	L＋R	倒れる
B	腕をグルグル回す		

注・＋は同時に押すことを表す

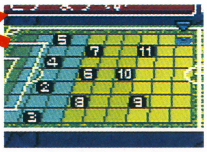
左右に集団移動

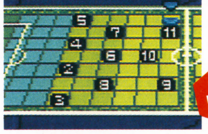
スーパーファミコン
Jリーグエキサイトステージ'95
福岡県／澁江孝友クン

フォーメーション設定画面で、「ポジションチェンジ」を選んでから、LかRを押そう。すると、フォーメーションはそのままで、選手全体を左右に移動できるぞ。

全員移動

たとえば、このフォーメーションのとき、Rを押すと…



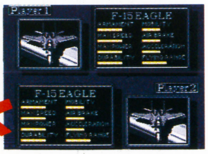


選手全体が右に移動。Lだと左に移動する

機体の色を変更

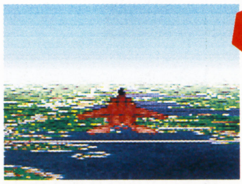
スーパーファミコン
スーパーエアダイバー2
北海道／道谷考博クン

2人プレイで自機を決めたら、画面が切り替わるまで十字ボタンの下とA、B、X、Y、Rのうちいずれか1つを押し続けよう。すると、押したボタンによって自機の色を変えることができるぞ。



たとえば、自機を決定したら十字ボタンの下とAを押し続けよう

こんなふうにハデな赤い戦闘機でプレイできるぞ



眠るカーソル

スーパーファミコン
スーパーリアル麻雀PVパラダイス
富山県／エレキテルクン

タイトル画面やゲームセレクト画面で、なにもしないで30秒間待とう。すると、カーソルが眠ってしまうのだ。なお、十字ボタンの上か下を押すと、再び目を覚ますぞ。

このゲームセレクト画面で、なにもしないで30秒間待ってみよう

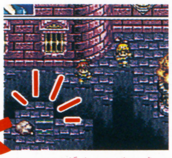
Zzz…

カーソルがすやすやと眠ってしまうのだ

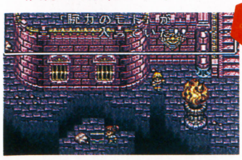
何度も開く宝箱

スーパーファミコン
NAGE LIBRE ～静寂の水深～
兵庫県／M-84クン

ステージ13の左下で、がけの向こうにある宝箱を開ける。そして、右下の写真と同じ場所で待機すると、なぜかまた宝箱の中身が取れるのだ。これは何度でも繰り返せる。



この場所で待機すると、キャラが宝箱を取りに行く



繰り返せば何度でも取れる。ただし、何個取っても1個分の効果しかないのだ

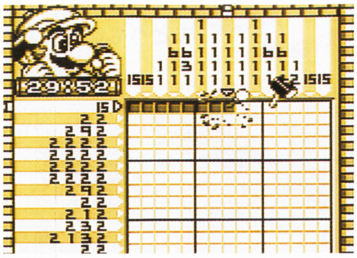
みんなのご意見　**その①**　競馬ゲームでは月日がたつと馬のほうは歳をとるけど、騎手はいつまでたっても歳をとらずに現役でがんばっている。まるでサザエさん一家のようだ（静岡県／鈴木孝弘クン・15歳）。**その②**　先日、大金をはたいて以前からほしかったソフトを買ったのだが、いきなりクソゲーで超ガックシ。3カ月間のガマンの結晶が水のアワと化した…（大阪府／三好修クン・16歳）。**その③**　どのメーカーの実況ゲームもよくしゃべってスゴイですね。スーパーファミコンにもこのような素晴らしい機能があることを、もっとアピールしてほしいと思います（大阪府／寺坂光吉クン・17歳）。

ゲームボーイ

続けて削れる

マリオのピクロス
千葉県／宮澤尚クン

ブロックを削るときやブロックにマークをつけるときに、Ⓐか Ⓑを押しながら十字ボタンを押してみよう。すると、続けて何個もブロックを削ったり、マークをつけることができるのだ。



Ⓐを押しながら十字ボタンを押せば、続けて何個もブロックを削ることができる

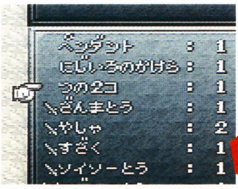
スーパーファミコン

表示が変になる

クロノ・トリガー
愛知県／ライト・ブレイクン

エイラをパーティに加え、B.C.6500万年のかりの森へ行く。そして、げんしガエルと戦い、エイラのいろじかけで「つの」を2個以上入手しよう。すると、下の写真のように表示が変になるぞ。

いろじかけでげんじガエルから、「つの」を2個入手した場合…



このように「つの2コ」が1個あると表示される

スーパーファミコン

高速のカーソル

FRONT MISSION
千葉県／石井泰寛クン

どのミッションでもいいから、戦闘中にBを押しながら十字ボタンを押して、カーソルを移動させよう。すると、通常よりも速くカーソルを動かせる。これで、スムーズにゲームを進められるぞ。

Bを押しながらカーソルを移動させよう

通常よりもすばやくカーソルを動かすことができる

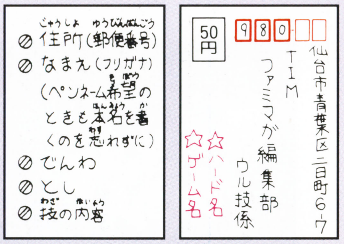
超ウルトラ技大募集

ウル技を見つけたら、ハガキかFAXで応募しよう。下のハガキの書き方を参考にして、技のくわしいやり方、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号をはっきり書いて送ってほしい。また、ゲーム名とハード名（ゲーム機の種類）を書くのを忘れないように。ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。採用された人には認定証と、左のような賞金・賞品を用意しているぞ。

★技のランクと賞金・賞品★

優勝技	1万円＋ファミマガ特製記念品
横綱技	8千円＋ファミマガ特製記念品
大関技	6千円＋ファミマガ特製記念品
小結技	4千円
十両技	2千円
序ノ口技	千円分の図書券

ハガキの書き方

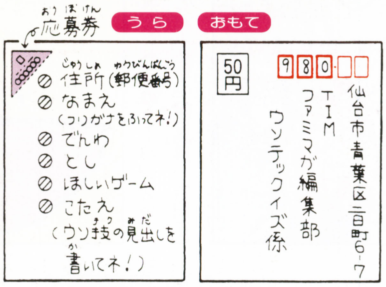


FAXなら24時間OK!

FAX番号 022-213-7535

ウソテックイズに応募しよう

ウソ技がどれかわかったら、ハガキに書いて応募しよう。正解者の中から抽選で20名に、希望のゲームソフトをプレゼント。締め切りは6月22日（消印有効）。正解はNo.14、当選者はNo.16誌上で発表するぞ。No.12の正解は『エストポリス伝記Ⅱ』の小結技で「パズルだけを楽しめる」でした。



正解率は80%

今回はちょっと難しくしてみました

No.9・10の当選者

北海道＝東田啓介／宮城県＝中田真太郎、矢部麻美子／秋田県＝村岡悠司／栃木県＝三品敏之／埼玉県＝小谷野巧、松本智浩／千葉県＝大庭直樹、神原和彦／東京都＝篠和義／神奈川県＝杉浦喬、横田宏司／長野県＝柳川善成／新潟県＝天野塁／岐阜県＝後藤明可／滋賀県＝森田洋子／大阪府＝浅野鉄也、橋本貴美子／岡山県＝瀧上幸紀／福岡県＝原田寿志　以上敬称略

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は6月23日以降（平日午後4～6時）にお願い致します。

©我孫子武丸／ピンポイント／CHUN SOFT・Parker Brothers,Division of Tonka Corporation／TOMY／APE INC.・エポック社／小学館プロダクション／エーマックス・ASMIK・SETA CO.,LTD.・VARIE・Nintendo／APE inc.／JUPITER Co.,Ltd.・スクウェア／バードスタジオ／集英社・スクウェア／ジークラフト

魔導物語 はなまる大幼稚園児

まどうものがたり　はなまる　だいようちえんじ

魔導&ぷよ最新情報てんこ盛り
よいこだより

ぷよぷよカセットブック情報ほか、よいこだよりで紹介してきた、公式ぷよ大会が開催決定のうれしいニュース！　どこよりも先にお伝えするよ。ぷよぷよ道に精進するきみは、心して読むべし!!

アフレコ絶好調♡ ぷよカセットブック

カセットブック『ぷよぷよ・の〜てんSPECIAL』が、ムービックより6月30日発売予定。魔導小学校の卒業を賭けたバトルなど、2話を収録。「勢いを大切にした」とアルル役の三石さん。にぎやかな1作だ。1980円（税込）。

⇧12歳と16歳のアルルを演じるのは三石琴乃さん

⇩サタン様役、「笑い声は難しいね」と話す矢尾一樹さん

■キャスト
- アルル／三石琴乃
- カーバンクル／三石琴乃
- サタン様／矢尾一樹
- ルルー／冬馬由美
- マミー／子安武人
- ナスグレイブ／上田祐司
- パノッティ／緒方恵美
- ぞう大魔王／郷里大輔
- ドラコ／西原久美子
- ウィッチ／岩男潤子
- ハーピー／井上喜久子

⇧『の〜てんSPECIAL』メンバー。なごやかな雰囲気の収録現場

チョコ&ガムぷよ どっちがお好き？

グミキャンディにラムネと、種類もだんだん増えてきた、カバヤのぷよ菓子シリーズ。『ぷよぷよマーブルチョコレート』と『ぷよぷよガム』が発売中。ぷよぷよの顔で比べた限りでは、どっちも甲乙つけがたい。あっ、よく見ると、マーブルチョコの方には怪しいウィンクぷよが…。きみはどっちのぷよが好き？

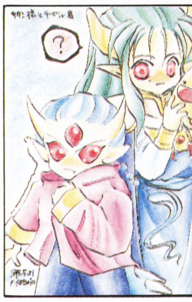
⇦⇨表情豊か♡ 100円（税別）

⇧ガムは4つ入り。50円（税別）

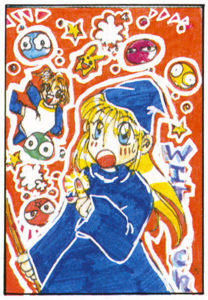
よいこギャラリー はなまる美術館!!

かわいいイラストからゲージュツ作品まで勢ぞろい。よいこのハガキを紹介するよ。

⇩有無をいわさぬカーバンクル。ざぶとん一枚！（福島県／吉田正）



⇩サタン様と新キャラデビルくん（長野県／片岡賢治）



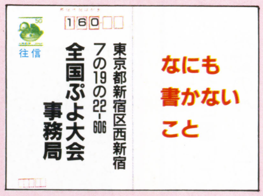
⇩ウィッチは何をあわててるんだろ？（福島県／みゆな14歳）

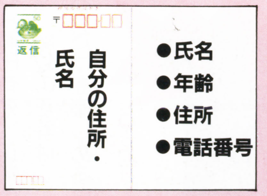
『魔導物語・はなまる大幼稚園児・よいこだより』ハガキ募集!!

イラスト・4コマ募集中。好きな魔導キャラをハガキに描いて送ってね。あて先は、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ「魔導よいこだより」まで。

全日本ぷよ協会公式 '95バンプレスト杯 全国ぷよ大会参加要項

ぷよ大会バンプレスト杯のスケジュールが決定した。7月27日、池袋のサンシャイン文化会館。使用ゲームは『す〜ぱ〜ぷよぷよ』だ。参加費無料だけど入場券が必要。希望者は今すぐハガキで応募しよう！　7月7日締め切り（消印有効）。





⇧往復ハガキ使用のこと。返信ハガキが入場券になるのだ。
なお、問い合わせは大会事務局まで（☎03-3366-4641）

©COMPILE/TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC. イラスト／須田さぎり

よいこだより・ひみつ情報その①：アニメイト各店で行われる「アニメイトカセットコレクション・フェア'95」。期間中に対象カセットを買った人には、プレゼント応募券つき特製新聞がもらえる。『ぷよぷよ・の〜てんSPECIAL』『餓狼伝説①②』『ブルーシード①』『ハミングバード①②③』などが、フェア対象商品となる。期間は6月10日〜7月9日。アフレコ台本などが当たるぞ。

よいこだより・ひみつ情報その②：バンプレストでは、ぷよぷよ大会の他にもぷよぷよカーで全国を回る『す〜ぱ〜ぷよぷよゲームキャラバン』を開催中。6月後半は、6月18日／タイヤ卸値センター（埼玉県大宮市）、6月25日／東京トヨタ若林営業所（東京都世田谷区）で行われる。腕を試しに行こう。

スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

9月29日(金)発売

ショップ、問屋の皆様へ
完全受注生産決定!
受注締切日7月3日(月)
希望小売価格9,800円(税別)

学園祭は大騒ぎ!

赤丸急上昇中!!
しっかりと数字に現われた『ウェディングピーチ』の人気!

視聴率1%は13万8,000世帯に値します

各地区視聴率上昇中!!

「ウェディングピーチ」世帯視聴率

	東京 TX	大阪 TVO	名古屋 TVA	福岡 TVO	北海道 TVH
4/5	8.2%	5.9%	6.8%	3.6%	5.7%
4/12	8.7%	6.7%	8.6%	5.1%	5.8%
4/19					

アニメ情報誌でも注目の的!!
多大な支持を期待できるキャラクター(ももこ、ゆり、ひなぎく)の評判はいかに!?

●作品別期待度 BEST 10

	作品名	TOTAL
1	新機動戦記ガンダムW	6924
2	天地無用!	6803
3	忍空	6550
4	ウェディングピーチ	5347
5	ロミオの青い空	5286
6	鬼神童子ZENKI	
7	獣戦士ガ…	

アニメディア5月号「春新番アニメスタジアム」より

小学館発行の8誌で好評連載中!!

「ちゃお」「めばえ」「学習幼稚園」「幼稚園」
「小学一年生」「小学二年生」「小学三年生」「小学四年生」
これらの総発行部数、520万部!!

大々的メディアミックス展開でめざすはアニメ番組の頂点

7.28♥ウィンドウズ版発売
10.27♥PC98発売
今秋♥ビデオ、LD発売
年末♥スーパーゲームボーイ発売

商品協力/小学館・トミー・カバヤ食品

正義の味方も恋ではライバル、学園祭バトルで火花を散らせ!!

《ピコピコじゃ魔ピー》
『ピーチ』版モグラたたき。
頭をのぞかせるお邪魔のじゃ魔ピーをハンマーでたたいちゃえ!

《ペア・エンジェル》

同じカードをそろえる神経衰弱ゲーム。

《聖サムシングフォーを探せ!》

「愛のアイテム」聖サムシングフォーをみつけ出す宝探しにチャレンジ!

豪華スタッフが贈る
スーパーヒロインアニメ

毎週水曜日
●夕方6:00〜6:30●
テレビ東京系
全国ネットで絶賛放映中
テレビ東京/テレビ大阪/テレビ愛知
テレビ北海道/TXN九州
テレビせとうち/奈良テレビ

ウェディングピーチ

©TENYU・谷沢 直/小学館・テレビ東京・NAS・KSS

幸せを守る愛天使。
ウェディングピーチ誕生!!
ニューヒロイン、ウェディングピーチが
SFCデビュー!!
ケイエスエス・ユーザーサポート
TEL.03-5702-5615 (土、日、祝日を除く11:00〜17:00)
KSS
発売：㈱ケイエスエス　販売：㈱日本ソフトシステム　マルチメディア事業部営業部
〒141 東京都品川区西五反田7-25-9 西五反田ESビル3F　TEL.03-3490-6911／FAX.03-3490-6966

壮大なスケールで描く中世サイキック絵巻。本格歴史シミュレーションRPGいよいよ登場!!

へいあんふううんでん

平安風雲伝

THE HEIAN FUUUNDEN

臨兵闘者

かつてない壮大なスケールの世界観で描く歴史シミュレーション
オカルトブームの中、「陰陽(おんみょう)」「法術(ほうじゅつ)」といった神秘的要素を盛り込んだRPG
少年誌、一般誌に大量広告出稿。この夏『平安風雲伝』が熱い！

西暦1000年、死人返しの年。伝説の陰陽師(おんみょうし)・安倍晴清(あべのせいめい)、立つ。
その時、若き式神(しきがみ)使い・神楽(かぐら)現る！

永観2年(984年) 花山天皇即位
中納言・藤原為光の娘(祇子)入内、女御となり懐妊。

永観3年(985年) 祇子、お産の最中に急逝。生まれた子どもは双子であったが、一方は死亡。
もう一人は忌み子(汚れた子ども)として紀伊の国に流される。

長保2年(1000年) 平将門の乱から60年の「死人返し」の年。
山童一族、呪いで国を滅ぼそうと蜂起。
右大臣・藤原道長、対抗手段として陰陽師(おんみょうし)・安倍晴清(あべのせいめい)に助力を要請。
清明、紀伊の国の僧・天海のもとより15歳の式神(しきがみ)使い・神楽(かぐら)を呼び寄せる。

安倍晴明、最後の陰陽聖戦。
知られざる歴史を語らん…。
9月29日(金)発売
ショップ、問屋の皆様へ。完全受注生産決定！ 初回受注締切日 7月3日(月)
希望小売価格 11,800円(税抜き)
KSS
発売：(株)ケイエスエス 発売：(株)日本ソフトシステム マルチメディア事業部営業部
〒141 東京都品川区西五反田7-25-9 西五反田ESビル3F TEL.03-3490-6911 FAX.03-3490-6966
ケイエスエス・ユーザーサポート
TEL.03-5702-5615
(土、日祝日をのぞく11:00〜17:00)
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です

今度の冒険は、さらにスケールアップ！

前回の冒険から2年――。砂漠で迷い倒れたアレスは、気がつくと監獄の中にいた。
そして彼の持つ「大いなる力」の一部と言われる剣、プラネット・バスターも消え……
すべては小国ブンデビアの狂王・バドラーの仕組んだ罠だった！
今スーパーファミコン版で幕開く、大興奮のリアルタイムRPG。

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

スーパーファミコン版
10,800円（予価）

Falcom
©1995 KOEI CO.,LTD.
©1993 NIHON FALCOM
※画面写真は開発中のものです。

7月 発売予定

史上最高の人間ドラマを再現！シリーズ第4弾。

歴史シミュレーションゲーム
三國志Ⅳ

スーパー32X版
7/28発売予定
●14,800円

●スーパーファミコン版：14,800円 ●3DO版：14,800円 ●サターン版：14,800円
●三國志Ⅳ スーパーガイドブック（上・下巻） 定価：各1,200円（税込） ㊤4-87719-169-0 ㊦4-87719-170-4
●三國志Ⅳ事典 定価2,000円（税込） 4-87719-151-8
●CD「三國志Ⅳ電脳電撃編」（サイバー・エレクトリック・ヴァージョン） 価格：2,900円（税込） KECH-1075

本格派ウォーシミュレーションの金字塔。

WWⅡゲーム
提督の決断Ⅱ

●スーパーファミコン版：14,800円
●提督の決断Ⅱスーパーガイドブック 定価1,200円（税込） 4-87719-175-5
●提督の決断Ⅱ艦船ファイル 定価2,400円（税込） 4-87719-118-6
●提督の決断Ⅱマスターブック 定価：1,600円（税込） 4-87719-119-4
●CD「提督の決断Ⅱスペシャルエディション」 価格2,600円（税込）
●提督の決断Ⅱ作戦大地図 価格：2,800円（税別） KECH-1082

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-8000（テレビゲーム専用）・☎045-561-1100（パソコン専用）
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）について一切許可しておりません。
■書名に付した番号はISBNコードです。ご注文の際ご利用ください。■CDの販売はポリグラム株式会社です。
■スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。■ゲームソフトの価格には消費税は含まれておりません。

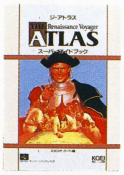
株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

あの興奮がよみがえる[名作シリーズ]
復刻版
伝説のウォーSLG、ついに復刻版に出現!
パソコン版で発売以来、不動のロングセラーを
記録したウォーゲームの傑作、ここに堂々復活。
豊富なデータを活かし、数多くの艦隊を
巧みに指揮し、太平洋を手に入れよ!
作戦 待機 哨戒 命令 情報 資料 其他
1942年 5月 7日 0時 天候:
左:日本・中:無表示・右:連合国
Bボタン:中地図・LRボタン:前画面
陸軍としては
海軍の提案に
賛成する
重点作戦目標
1: 攻撃 ホンコン
2: 攻撃 マニラ
3: 攻撃 ダバオ
と決定するものなり
赤城 アカギ航空隊
移動 攻撃 報告 上陸 消火 倍探 離脱 委任
初回のみ封入特典付!
WWIIゲーム
提督の決断
6/30発売予定 ●スーパーファミコン版/特別価格:9,800円(予価)
絶賛発売中!
スーパーファミコン版
SUPER 三國志II
歴史シミュレーションゲーム
特別価格 9,800円
パソコン版
歴史シミュレーションゲーム
三國志
特別価格 6,800円
歴史シミュレーションゲーム
三國志II
特別価格 8,800円
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 全・国・版
特別価格 5,800円
98MULTi CanBe 推奨
●PC-9800シリーズ:VM/UV以降・ハードディスク対応
●要カラーディスプレイ●3.5"版は98note対応(要カラーディスプレイ)●内蔵ディスクドライブが1ドライブの場合はハードディスク必須
光栄のソフト好評ラインナップ
感動の馬主体験がここに! 競馬SLGの最高峰。
ウイニングポスト
Winning Post2
競馬シミュレーションゲーム
●スーパーファミコン版:12,800円
●Winning Post2スーパーガイドブック 定価1,200円(税込) 4-87719-191-7
●CD SINGLE「香水工場」C/W永遠の少年 価格1,000円(税込) KEDH-1003
●CD「Winning Post2」価格2,900円(税込) KECH-1076
●CD「光栄オリジナルBGM集Vol.13」Winning Post1/2(SFC) 価格2,500円(税込) KECH-1084
これぞ麻雀4人打ちソフトの決定版!
麻雀大会II
●スーパーファミコン版:9,800円
3DO
SEGA SATURN
SUPER 32X
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。

活字が元気！光栄の本

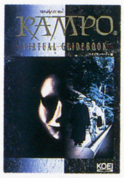
KOEI

ジ・アトラス スーパーガイドブック



探検と冒険の異色SLG「THE ATLAS」を完璧に攻略。
■スタジオ・ハード 編　●B6判 定価1,200円　4-87719-213-1
©1995 ARTDINK/PACK-IN-VIDEO ●「THE ATLAS」は株式会社アートディンクの登録商標です。
●アートディンクは株式会社アートディンクの登録商標です。

RAMPO Virtual Guidebook



噂のサターンソフト「RAMPO」の世界を網羅したSEGA公式ガイドブック。
■スタジオ・ハード 編　●A5判 定価1,000円　4-87719-216-6

川のぬし釣り2 スーパーガイドブック

人気ゲーム「川のぬし釣り2」攻略はこれでOK。
■スタジオ・ハード 編　●B6判 定価1,200円　4-87719-225-5
©1995 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.
●川のぬし釣り2は株式会社パック・イン・ビデオの商標です。

光栄ノベルズ
超・三國志 「反三国志演義」より 上・中・下巻

劉備玄徳、漢王朝復興なる!?噂の三国志ifが軽装版に。
■今戸榮一・訳編　●四六判　定価 各1,000円
㊤4-87719-228-X　㊥4-87719-229-8　㊦4-87719-230-1

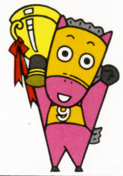
小説 徳川家康

時代小説の旗手が独自の歴史観で家康のルーツを描く。
■童門冬二・著　●四六判上製　定価1,500円　4-87719-227-1

歴史人物笑史
爆笑北欧神話

個性あふれるヴァイキングの神々を爆笑が料理！
■シブサワ・コウ 編　●B6判 定価1,000円　4-87719-241-7

夢はターフを駆けめぐるⅨ
～栄光のダービー～



シンザンからナリタブライアンまで31頭がここに集合。
■光栄出版部・編　●A5判 定価1,200円　4-87719-226-3

名馬列伝 ～ビワハヤヒデ～

芦毛伝説の後継者・ビワハヤヒデを徹底分析した1冊。
■光栄出版部・編　●A5判 定価1,500円　4-87719-232-8

歴史パラダイス 第3巻

歴史ファンのための情報＆投稿本、特集は「三國志」。
■光栄出版部・編　●A5判 定価980円　4-87719-239-5

テーブルトークRPG
三國志演義 パワーアップブック

●定価2,800円　4-87719-238-7
内政・合戦ルールの登場で三國志世界の冒険は完璧に。
■たのあきら＆F.E.A.R.著　●B5判

基本システム
定価1,900円
4-87719-185-2

リプレイ集
定価1,500円
4-87719-192-5

楽しさ新鮮！光栄のCD

大好評!!
サウンドで楽しむ競馬SLG。

Winning Post2
ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム

Winning Post2

あのタケカワユキヒデによるゲームBGMのフルアレンジ版。
KECH-1076:2,900円

光栄オリジナルBGM集Vol.13
Winning Post1/2

シリーズ2作のSFC版BGMをそのまま収録。
KECH-1084:2,500円

SINGLE CD
香水工場

C/W 永遠の少年
新鋭UNIT33が歌うイメージソング。
KEDH-1003:1,000円

CDドラマコレクションズ 三國志
諸葛亮征嵐伝 二ノ巻

封入特典/大好評!!シングルCD「三國志満漢全席」
三國志を描く初の本格サウンドドラマ。
第二巻は悲劇のクライマックス……！
出演/塩沢兼人・古谷徹・草尾毅 他
KECH-1086:3,400円
6/25 発売

CDドラマコレクションズ
アンジェリーク ～恋はPUSH & PUSH!～

人気のSFCソフトをドラマ化！
サウンド+ドラマで綴るCD第3弾！
出演/速水奨・堀内賢雄・林延年 他
KECH-1089:3,000円
7/26 発売

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-8000（テレビゲーム専用）・☎045-561-1100（パソコン専用）
■書籍・CDのお求めはお近くの書店・レコード店にて。
■CDの販売はポリグラム株式会社です。
■書名に付した番号はISBNコードです。ご注文の際ご利用ください。
■書籍・CDの価格は税込みです。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861（代）

LUCAS Arts
Victor
"HIS MASTER'S VOICE"
ルーカス3部作
次々と公開中!!
Super STAR WARS
RETURN OF THE JEDI
スター・ウォーズ・シリーズ完結編!!
前2作をパワーアップした決定版。
Super STAR WARS
ジェダイの復讐
●ルークだけでなく、ハン・ソロ、レイア、チューバッカ等の映画の登場人物をストーリーに合わせて選ぶことができます。各キャラクターがそれぞれ得意の必殺技を持ち、キャラクターの変更によってゲーム進行が変化します。
●ステージ全部で約20面以上。スーパー・ファミコンの機能であるモード7を使ったステージを挿入。ミレニアム・ファルコン号を自分で操る迫力ある宇宙空間での戦闘が楽しめます。
●ゲームストーリーは映画に追従。映画のストーリーがプレイに合わせて楽しめます。
6月23日
発売予定
¥10,800(税抜)
Super Return of the Jedi ©1994 LucasArts Entertainment Company. TM & © 1983 Return of the Jedi by Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used under authorization. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Return of the Jedi is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. Designed and developed by Lucas Arts Entertainment Company. Programmed by Sculptured Software, Inc. Published and distributed exclusively by Victor Entertainment, Inc.
COMING SOON!
INDIANA JONES'
Greatest Adventures
ついにインディ・ジョーンズがゲームで登場!!
インディ・ジョーンズ
7月28日
発売予定
¥10,800(税抜)
TM & ©1981 Raiders of the lost Ark,1984 Temple of Doom,1989 Last Crusade by Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved Indiana Jones' Greatest Adventures TM and © 1994 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.
GHOUL PATROL
グール・パトロール
出動だ。グール・パトロール!
呪いがとけて甦った悪霊たちをやっつけろ!
好評発売中
8メガ ¥8,800(税抜)
Ghoul Patrol TM & ©1994 LucasArts Entertainment Company. All RightsReserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン
は任天堂の商標です。
発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

STAR★FISH
開発●㈱スターフィッシュ
発売●㈱スターフィッシュ販売
お問い合わせ
03-3409-5088
極楽
日本の湖を舞台に繰り広げられるリアルな興奮、
究極といわれた【2】を越え、バスゲームを極めました。
SUPER BLACKBASS 3
©STARFISH INC.1995
シリーズもいよいよ第3弾！ リアルスケールで再現した釣り場は日本全国10ヵ所。琵琶湖、河口湖などの地元バスマンから寄せられた情報を、水の濁り、天候の変化に至るまで、可能な限り再現しました。また、ロッド、ルアー等の釣り具アイテムや、開催されるトーナメントも全て実在のもの。釣りを知らない人でも楽しめるRPGモードもついて、まさにデラックスな一本です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom
"スーパーファミコン"は任天堂の商標です。
コンパクトな画面の中に、魚との駆け引きの面白さを
詰め込みました。
電車の中でも楽しめるフィッシングゲームです。
HYPER BLACKBASS '95
©STARFISH INC.1995
舞台はアメリカ。時間、日付、天候などを見ながらルアーを選び、キャスティング！ 魚がヒットしたら色々なテクニックを駆使してトーナメントの優勝を目指します。水面下の様子が立体的に見える3D画面で、臨場感あふれるファイトを楽しんで下さい。
"ゲームボーイ"は任天堂の商標です。
Nintendo GAME BOY
ゲームボーイで
いつでも
楽しむ
9月同時発売
スーパーファミコンで
さらに極める
スーパーブラックバス3
32メガ●バッテリーバックアップ付
希望小売価格●¥11,800(税別)
ハイパーブラックバス'95
2メガ
希望小売価格●¥4,500(税別)

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
しりあがり寿の
ロゴスパニック
GO.A.I.SA.TU.
ごあいさつ
社員名簿
人事部 上田
ヨモヤマ ハナコ
大日本商事
企画部
企画担当
特技
よいしょ
ぶはー
もししし
ようしゃ無しの
ロゴ・パズルゲームで
社長も上司も
ぶっとばせ!!
充実した声優陣
●三石琴乃●柳瀬洋美●青野武
●松本保典●山寺宏一
※画面は開発中のものです。
©しりあがり寿
©YUTAKA 1995 MADE IN JAPAN
スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。
'95年8月発売予定
アクション・パズル
価格 ¥9.800(税別)
TOY
ユタカ のおもちゃは、
おもちゃ券 で買えます
◀このマークのお店でお求めください!
yutaka
発売元 株式会社ユタカ
東京都台東区駒形2-5-4 〒111

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO
STOP
PLEASE TAKE GOOD CARE OF YOUR HEALTH
Y&O NISHIJIN
CR花満開
CR球界王EX
春一番
花百景
あんたはエライEX
同時発売
業界初!!パチンコ店経営
シミュレーションゲーム!
パチンコ物語 外伝
Nintendo GAME BOY®
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ 対応
希望小売価格5,980円(税別)
©1995 KSS
ゲームボーイ®は任天堂の商標です。
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ であざやかカラー
スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

期待の実機シミュレーション、迫力のグラフィックで遂に登場！

今ここに、究極のリアリズム……！

- ●実機そのままの設定とリーチアクション！
- ●店内放送を再現。臨場感満点！
- ●目指せ日本一！ 迫真のストーリーモード!!
- ●研究、練習バッチリOK！

西陣 パチンコ物語

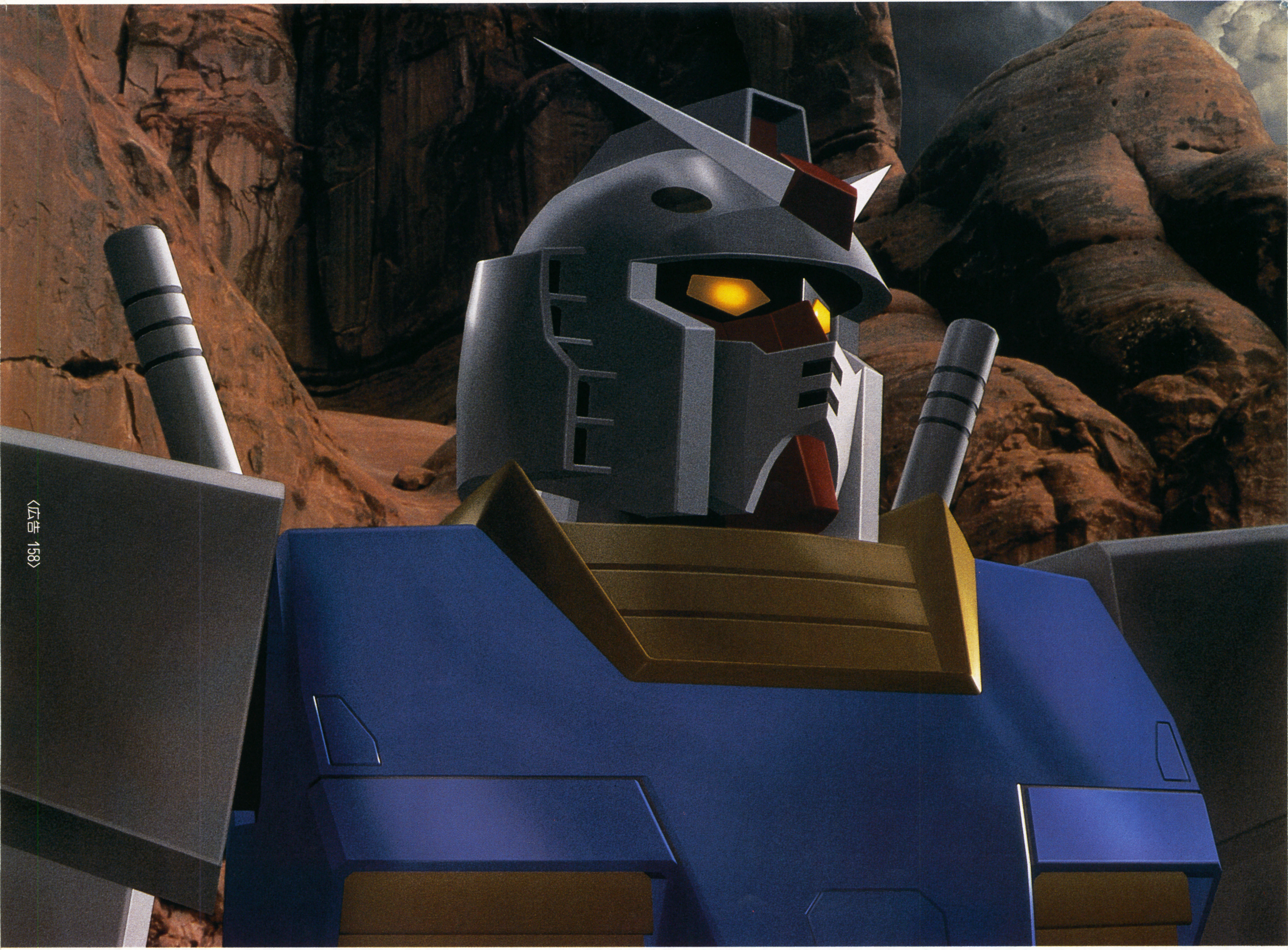
©1995 NISHIJIN
©1995 KSS

6月23日(金)発売

希望小売価格 **10,800円**(税別)

ケイエスエス・ユーザーサポート係TEL.03-5702-5615(土、日、祝日をのぞく 11:00~17:00)

KSS 発売：(株)ケイエスエス　販売：(株)日本ソフトシステム マルチメディア事業部営業部
〒142 東京都品川区西五反田7-25-9 西五反田ESビル3F TEL.03-3490-6911 FAX.03-3490-6966



初回生産分限定特典
メタリックステッカー封入

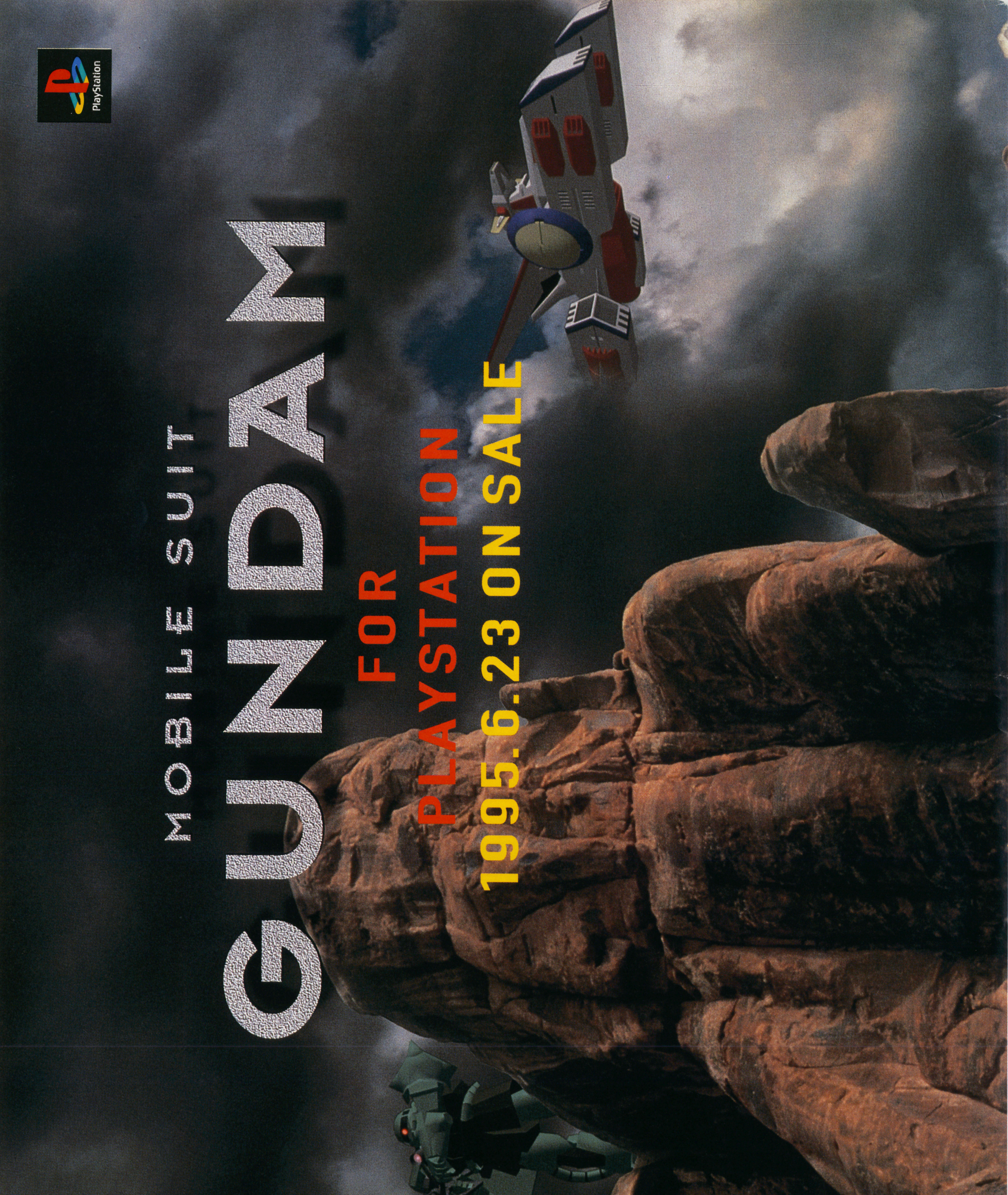
バンダイゲームステーション **03-5828-3333** 〔受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時〕
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく！●受付時間外の電話はおさけください。

"マークおよび" PlayStation "は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
◄このマークのお店でお求め下さい！

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1995
●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
●価格未定。決定しましたら告知いたします。

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81


PlayStation
MOBILE SUIT
GUNDAM
FOR
PLAYSTATION
1995.6.23 ON SALE

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
I'm Comming
6/23発売
9,800円(税別予価)
24メガ
全米のTVを独占した
ニューヒーローが
ついに日本上陸!
縦横無尽のスクロールアクション、
「アースワーム・ジム」日本版発売。
スーパーファミコン®
EARTHWORM JIM
アースワーム・ジム TM
POW
■アメリカ中が絶賛。アクションゲームの決定版!
■アメリカ5大ゲーム誌のベストゲーム賞を総ナメ!
■日本版はさらに遊びやすさパワーアップ!
ひょんなことから「サイバースーツ(ウルトラハイテク超人工頭脳宇宙服)」を手に入れた一匹のミミズ、ジムは、その時からスーパーヒーロー"アースワーム・ジム"に大変身!プラズマ銃を片手に、サイバースーツを狙う"悪の女王"を倒し、とらわれの身の"名なしのプリンセス"を救い出すジムの冒険がいよいよ始まった!
TAKARA®
一あそびは文化
タカラ
Earthworm Jim™ ©1994 Shiny Entertainment, Inc.™ All Rights Reserved.
©TAKARA 1995 青戸本店 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
●タカラの商品は、おもちゃ券で。 ●価格は希望小売価格です。

郵便はがき

50円(えん)
切手をはってね！

105-□□

東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア㈱
ファミリーコンピュータ
Magazine編集部　行

No.13のプレゼントで欲しいもの　(　　　ばん)

□□□-□□
住所

(ふりがな)
氏名
電話番号　(　　)

持っているものに○をつけてください。
1. ファミコン本体　2. ディスクシステム　3. ツインファミコン
4. スーパーファミコン　5. スーパーゲームボーイ　6. ゲームボーイ

15 新作通信簿

ゲーム名	(目)	(音)	(¥)	(手)	(!!!)	(☆)
SFC：神髄対局囲碁　碁仙人						
SFC：妖怪バスター　ルカの大冒険						
SFC：エルファリアII						
SFC：本家・SANKYO FEVER　実機シミュレーション						
G B：魔法騎士レイアース						

〈キリトリ線〉

アンケート回答欄

No.13

学校 □　学年 □　年齢 □□　性別 □

1 □□□□, □□□□, □□□□

2 □□□□, □□□□, □□□□

3 □□□□, □□□□, □□□□

4 1位 □□　2位 □□　3位 □□

5 1位 □□　2位 □□　3位 □□

6 □□, □□, □□

7 □□, □□, □□, □□, □□

8 □□, □□, □□　9 □

10 □　11 □, □, □, □

12 □　13 □□　14 □□

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

〈キリトリ線〉

見たい、知りたい情報がイッパイ!

超新作ゲーム先取り大作戦

TOPICS
『ファイナルファイト3』他

TOP30

『聖剣伝説3』首位奪取! このままトップを維持できるか!?

Reader's Request

前回	今回	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
2	1	聖剣伝説3	SFC	スクウェア	9月未定・11400円(別)	323
1	2	ドラゴンクエストVI	SFC	エニックス	未定・未定	318
11	3	リトルマスター ~虹色の魔石~	SFC	TIM	6月30日・9900円(別)	102
5	4	天地創造	SFC	エニックス	未定・未定	83
8	5	第2次スーパーロボット大戦G	GB	バンプレスト	6月30日・5980円(込)	70
6	6	テイルズ オブ ファンタジア	SFC	ナムコ	未定・未定	67
3	7	★シムシティ2000	SFC	イマジニア	5月26日・12800円(別)	65
—	8	ドラゴンボールZ 超悟空伝 覚醒編	SFC	バンダイ	未定・未定	64
7	9	★RPGツクール SUPER DANTE	SFC	アスキー	3月31日・9800円(別)	57
4	10	★す~ぱ~なぞぷよ ルルーのルー	SFC	バンプレスト	5月26日・9200円(別)	54
39	11	★夜光虫	SFC	アテナ	6月16日・10800円(別)	48
12	12	タクティクスオウガ	SFC	クエスト	未定・未定	46
17	12	バトルロボット烈伝	SFC	バンプレスト	8月未定・12800円(別)	46
13	14	悪魔城ドラキュラXX	SFC	コナミ	7月21日・9800円(別)	42
17	15	ゼロヨンチャンプRR-2(仮称)	SFC	メディアリング	未定・未定	39
14	15	ロックマンX3	SFC	カプコン	未定・未定	39
15	17	イースV(仮称)	SFC	日本ファルコム	未定・未定	38
—	17	実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN	SFC	コナミ	9月未定・9980円(別)	38
10	17	不思議のダンジョン2 風来のシレン	SFC	チュンソフト	未定・未定	38
8	17	魔導物語 ~はなまる大幼稚園児~	SFC	TIM	未定・未定	38
25	21	ストリートファイターII	GB	カプコン	未定・4800円(別)	35
27	21	Jリーグサッカープライムゴール3	SFC	ナムコ	8月4日・9800円(別)	35
26	23	★スーパーボンバーマン3	SFC	ハドソン	4月28日・8900円(別)	32
31	24	魔法騎士レイアース	SFC	トミー	8月未定・9800円(別)	31
17	25	学校であった怖い話	SFC	バンプレスト	8月未定・11800円(別)	29
29	25	天地を喰らう 三国志群雄伝	SFC	カプコン	8月未定・12800円(別)	29
38	27	デア ラングリッサー	SFC	メサイヤ	6月30日・10800円(別)	28
21	28	★クロノ・トリガー	SFC	スクウェア	3月11日・11400円(別)	26
35	28	幕末ONI(仮称)	SFC	バンプレスト	未定・未定	26
16	28	美少女戦士セーラームーン ~Another Story~	SFC	エンジェル	8月上旬・11800(別)	26

前回『ドラクエVI』に4ポイント差まで詰め寄った『聖剣伝説3』が、満を持して?『ドラクエVI』を破り、首位の座を獲得した。しかし、ポイント自体は前回よりも落ちており、差もわずかに5ポイントと、まだまだ安泰とはいいがたい。次号の首位争いも激しくなりそうだ。また、GBソフトながら、前回8位まで順位を伸ばしていた『第2次スーパーロボット大戦G』がついにTOP5入りを果たした。次号さらに順位を上げられるか、こちらからも目が離せない。

今回のTOP5

NO.1 **聖剣伝説3**
ポイントは落ちたものの首位を奪取!

NO.2 **ドラゴンクエストVI**
ついに2位に転落。巻き返しなるか。

NO.3 **リトルマスター ~虹色の魔石~**
一気に倍近いポイントアップで3位に。

NO.4 **天地創造**
前回と同じポイントを獲得して4位。

NO.5 **第2次スーパーロボット大戦G**
GBソフトながら5位に入る快挙!

※Reader's Requestは本誌No.12のアンケートハガキ1000通を6月7日に集計した結果です。表中ポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は本誌No.13の発売までに、既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイの略となっています。

キミも早速、このハガキで参加するのだ!!

キミの意見を聞かせて欲しい!

ファミマガ読者プレゼント

PRESENT FOR READERS

計110本

今号のプレゼント 各10名

- ①SFC：悪魔城ドラキュラXX……33
- ②SFC：スーパーファイヤープロレスリング クイーンズスペシャル………38
- ③SFC：デアラングリッサー……46
- ④SFC：忍たま乱太郎……………50
- ⑤SFC：史記英雄伝…………………52
- ⑥SFC：グランヒストリア………54
- ⑦SFC：できたてハイスクール…56
- ⑧SFC：新日本プロレスリング公認 '95闘強導夢BATTLE7……58
- ⑨SFC：キャラバン シューティングコレクション…64
- ⑩G　B：第2次スーパーロボット大戦G…42
- ⑪G　B：モグモグGOMBO……68

(ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです)

応募のきまり

161ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号(①～⑪)とアンケートの答えを記入して50円切手を貼りポストまで。締め切りは6月29日必着、発表は7月28日発売のNo.16のFAMIMAGA DATA BOX内です。まず次の事柄について該当する数字を書いてください。

●あなたの学校(職業)を次の中から選び、番号を書いてください。

①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

●あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。(学校の部分で⑥、⑦と答えた方は記入しなくても結構です)

●あなたの年齢を書いてください。

●あなたの性別を番号で答えてください。

①男
②女

アンケート

1 これから買おうと思っているゲームを表1から3つ選び、番号を書いてください。(例：あかずの間の場合0004)

2 特集してほしいゲームを表1から3つ選んで、番号を書いてください。

3 攻略してほしいゲームを表1から3つ選び、番号を書いてください。

4 今号の記事のなかで面白かったものを表2から3つ選び、面白い順に番号を書いてください。

5 また、つまらなかった記事を表2から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

6 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

7 あなたが持っているパソコン、ゲーム機を表4から5つまで選び、番号を書いてください。

8 また、これから買おうと思っているゲーム機を表4から3つ選び、番号を書いてください。

9 1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください。(機種は問いません)

①ほとんど買わない
②1～2本
③3～5本
④6～9本
⑤10～19本
⑥20本以上

10 また、1年間に買う中古ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください。

①ほとんど買わない
②1、2本
③3～5本
④6～9本
⑤10～19本
⑥20本以上

11 いまゲームを作っている、または将来ゲームを作ってみたいという人は、次のなかから選んで番号を書いてください。4つまで複数解答できます。

①現在、ゲームのシナリオを書いている
②将来、ゲームのシナリオを書いてみたい
③現在、ゲームのプログラミングをしている
④将来、ゲームのプログラミングをしてみたい
⑤現在、コンピュータグラフィックスを描いている
⑥将来、コンピュータグラフィックスを描いてみたい
⑦現在、コンピュータミュージックを作曲している
⑧将来、コンピュータミュージックを作曲してみたい
⑨ゲームの制作に興味がない

12 FAXの利用環境について次のなかから選び、番号を書いてください。あてはまる番号が複数ある場合は、自分が一番よく利用する答えの番号を書いてください。

①自宅に家庭用のFAXがある
②自宅に家族が仕事で使っているFAXがある
③近所に利用できるFAXサービスがある
④利用できるFAXはない

13 本誌のなかで、もっと増やしてほしいと思うページを次のなかから1つ選び、番号を書いてください。

01スーパーファミコンの記事
02ファミコンの記事
03ゲームボーイの記事
04バーチャルボーイ関連の記事
05セント・ギガ関連の記事
06ウルトラ64関連の記事
07超ウルトラ技
08マンガ
09ゲーム評論講座のような読み物
10超新作のような最新情報先取りの記事
11攻略大全のような、まとまった付録での攻略
12サターンやプレイステーションなどの記事
13ゲームセンター(業務用)のゲームの情報記事
14その他

14 逆に、減らして欲しいというページを**13**の項目のなかから1つ選んで番号を記入してください。

15 ハガキの裏にある表にあるゲームで実際に遊んだことのあるゲームを次の6項目について評価してください。採点方法は、

(5)良い
(4)やや良い
(3)普通
(2)やや悪い
(1)悪い

の5段階です。

- ●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、成長の具合などをチェック。
- ●音楽・効果音　何回きいても飽きてこない音楽かどうかチェック。
- ●お買い得度　ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。
- ●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。
- ●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。
- ●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキの項目は**15**の新作通信簿を除き、すべてコンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書くようにしてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには数字は1つのみ記入してください。2ケタの数字は2つのマスを、4ケタの数字は4つのマスを使用して記入してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方に注意してください。1は7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。(記入例を参照)

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかまたはサインペンを使用してください。(色鉛筆、ボールペンの赤、緑などは使用しないでください)

●表1から表4にある01や0001など2ケタ以上の数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例

1 4 18

○良い例

1 4 1 8

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

超新作ゲーム先取り大作戦 ファミマガ読者プレゼント

表1 ゲーム名

①スーパーファミコン

No.	①スーパーファミコン
0001	アースワーム・ジム
0002	RPGツクール
0003	赤ずきんチャチャ
0004	あかずの間
0005	悪魔城ドラキュラXX
0006	アリスのペイントアドベンチャー
0007	アルバートオデッセイ外伝　翼の記憶
0008	イースV（仮称）
0009	稲妻サーブだ／　スーパービーチバレー
0010	ウィザードリィVI
0011	朝日新聞連載　加藤一二三九段将棋
0012	ウェディングピーチ
0013	ヴェルヌワールド
0014	ヴォーグ（仮称）
0015	ウォーロック
0016	ウルティマ恐竜帝国
0017	ウルトラプロ麻雀（仮称）
0018	ウルトラリーグ（仮称）
0019	AIII S.V.
0020	SD F-1グランプリ
0021	エナジーブレイカー
0022	NBAバスケットボール（仮称）
0023	エメラルドドラゴン
0024	エルファリアII
0025	大物ブラックバスフィッシング　人造湖編
0026	カオスシード
0027	柿木将棋（仮称）
0028	学校であった怖い話
0029	かまいたちの夜
0030	ガメラ
0031	川のぬし釣り2
0032	ガンガンガンチャン
0033	元祖パチンコパチスロ2（仮称）
0034	鬼神童子ZENKI　烈闘雷伝
0035	機動戦士ガンダム　クロスディメンション
0036	機動武闘伝Gガンダム
0037	キャスパー（仮称）
0038	KAT'S RUN
0039	キャプテン翼J（仮称）
0040	キャラバン　シューティングコレクション
0041	CARRIER ACES
0042	旧約・女神転生
0043	京楽・三洋・豊丸・大一・マルホン　Palor／　パーラー／2
0044	恐竜王子ドン
0045	銀玉親方の実戦パチンコ必勝法
0046	クーリー　スカンク
0047	グール・パトロール
0048	クトゥルー　レポート（仮称）
0049	クラシック・ロードII
0050	グランヒストリア　幻史世界記
0051	クリスタニア（仮称）
0052	美食戦隊　薔薇野郎
0053	黒鉄ヒロシの優駿伝説
0054	クロックタワー
0055	クロノ・トリガー
0056	ゲームの達人
0057	熱闘バーニングプロレス
0058	GO GO ACKMAN2
0059	甲子園4
0060	攻略カジノバー
0061	黄龍の耳
0062	ころんらんど
0063	コンピュータ脳力解析「ウルトラ馬券」
0064	紺碧の艦隊
0065	Circuit USA
0066	最強　～高田延彦～
0067	サウンドファンタジー
0068	桜井章一の雀鬼流麻雀必勝法
0069	ザ・心理ゲーム3
0070	鮫亀
0071	ザ・モノポリーゲーム2
0072	G・O・D
0073	ジ・アトラス
0074	JB　ザ・スーパーブラックバス
0075	Jリーグエキサイトステージ'95
0076	Jリーグサッカー　プライムゴール3
0077	Jリーグスーパーサッカー2　実況スタジアム
0078	シェラザード伝説　ザ・プレリュード（仮称）
0079	史記英雄伝
0080	史上最強リーグ　セリエA
0081	四柱推命学入門　真桃源郷
0082	実況パワフルプロ野球2
0083	実況ワールドサッカー2
0084	実戦競艇
0085	実戦／　バスフィッシング必勝法　in USA
0086	実戦パチスロ必勝法クラシック
0087	シムシティ2000
0088	ジャスティス・リーグ
0089	ジャッジ・ドレッド
0090	ジャングルストライク
0091	上海　万里の長城
0092	就職ゲーム
0093	首都高バトル2
0094	将棋最強
0095	常勝麻雀　天牌
0096	白いリングへ
0097	真・一獲千金
0098	新SD戦国伝　大将軍烈伝
0099	シンジケート
0100	新将棋倶楽部（仮称）
0101	神髄対局囲碁　碁仙人
0102	神聖紀オデッセリアII
0103	新日本プロレスリング公認　'95　闘強導夢BATTLE7
0104	SUPER　アメリカン・フットボール
0105	スーパー・インディ・ジョーンズ
0106	スーパー　ヴァリアブル・ジオ
0107	スーパーF1サーカス外伝
0108	スーパー競艇
0109	すーぱーぐっすんおよよ
0110	スーパー競馬2
0111	スーパー競輪
0112	超原人2
0113	スーパーゴルフダイジェスト
0114	スーパー雀豪
0115	スーパー人生ゲーム2
0116	スーパー・スターウォーズ／ジェダイの復讐
0117	スーパースネーキー2
0118	スーパーチャイニーズワールド3（仮称）
0119	スーパー鉄球ファイト／
0120	スーパーテトリス3
0121	スーパードンキーコング
0122	す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー
0123	スーパーパチンコ大戦
0124	スーパー花札2
0125	スーパーパワーリーグ3
0126	スーパーピンボールII
0127	スーパーファイヤープロレスリング　クイーンズスペシャル
0128	スーパーファミスタ4
0129	スーパーフォーメーションサッカー'95　della　セリエA
0130	スーパーブラックバス3
0131	スーパーボンバーマン3
0132	スーパーボンバーマン　ぱにっくボンバーW
0133	スーパー桃太郎電鉄III
0134	スーパーリアル麻雀PVパラダイス
0135	スターゲイト
0136	STARDUST SUPLEX
0137	STARTREK THE NEXT GENERATION（仮称）
0138	スターフォックス2（仮称）
0139	ストーンプロテクターズ
0140	スヌーピーコンサート
0141	スパークワールド
0142	スパイダーマン　リーサルフォーズ
0143	すぱぽ～ん
0144	聖剣伝説3
0145	聖獣魔伝　ビースト&ブレイド
0146	ゼロヨンチャンプRR-2（仮称）
0147	全国高校サッカー2
0148	セントアンドリュース（仮称）
0149	全日本GT選手権
0150	ダービースタリオンIII
0151	ダービージョッキー2
0152	第4次スーパーロボット大戦
0153	タクティカル・サッカー
0154	タクティクスオウガ
0155	武宮正樹九段の囲碁大将
0156	武豊　GIメモリー
0157	タロットミステリー
0158	ダンクエスト
0159	超兄貴　爆烈乱闘篇
0160	超高速　本格囲碁
0161	超魔法大陸WOZZ
0162	つり太郎　磯釣り（仮称）
0163	陳牌
0164	テーマパーク
0165	であえ殿様　あっぱれ一番
0166	デア　ラングリッサー
0167	帝国創世記　アレクサンダー伝説
0168	テイルズ　オブ　ファンタジア
0169	できたてハイスクール
0170	天外魔境ZERO
0171	天地創造
0172	天地を喰らう　三国志群雄伝
0173	トイ・ストーリー（仮称）
0174	とっても／　ラッキーマン
0175	ドナルドダックのマウイマラード（仮称）
0176	ドナルドダックの魔法のぼうし
0177	トムとジェリー2
0178	ドラえもん3
0179	ドラゴンクエストVI
0180	ドラゴンボールZ超悟空伝　突激編
0181	ドラゴンボールZ超悟空伝　覚醒編
0182	トランプアイランド
0183	Triff
0184	ナイトメアバスターズ
0185	なつきクライシスバトル
0186	なんでも!?　タイホマン
0187	にげろ／　ジャッキ～
0188	西陣パチンコ物語
0189	Nichibutsu Arcade Classics
0190	忍者龍剣伝　巴
0191	忍たま乱太郎
0192	ノーマーク爆牌党（仮称）
0193	ハーメルンのバイオリン弾き
0194	牌勢麻雀凌駕
0195	HT&T　ドラゴンズ'ヘブン
0196	バウンティ・ソード
0197	覇王大系リューナイト
0198	幕末ONI（仮称）
0199	バスマスターズクラシック
0200	パズルボブル
0201	パチ夫くんSPECIAL3
0202	パチスロ勝負師
0203	パチスロ物語　パル工業・スペシャル（仮称）
0204	パチンコチャレンジャー
0205	パチンコ物語2　～名古屋シャチホコの帝王～
0206	パチンコ連チャン天国
0207	バットマン　フォエヴァー
0208	バトルタイクーン
0209	バトルピンボール
0210	バトルレーサーズ
0211	バトルロボット烈伝
0212	羽生名人のおもしろ将棋
0213	Pマン
0214	美少女戦士セーラームーン　～Another Story～
0215	ビッグ一撃／　パチスロ大攻略2
0216	必殺パチンココレクション2
0217	ピットフォール
0218	ピノキオ（仮称）
0219	ヒューマングランプリ4（仮称）
0220	飛龍の拳プロ（仮称）
0221	ファイティングアイスホッケー
0222	ファイティングベースボール
0223	ファイナルファイト3
0224	フェリシア
0225	フォアマン　フォー　リアル
0226	不思議のダンジョン2　風来のシレン
0227	復刻版　提督の決断
0228	ブラックソーン
0229	プラネットチャンプ—TG3000—
0230	ブランディッシュ2
0231	プリンセスミネルバ
0232	プリンセスメーカー
0233	ブロックくずし（仮称）
0234	プロ麻雀　極III
0235	FRONT MISSION
0236	平安風雲伝
0237	ホーリーアンブレラ
0238	蓬莱学園の冒険　～転校生スクランブル～
0239	ポカホンタス（仮称）
0240	牧場物語（仮称）
0241	ポポイっとへべれけ
0242	本家・SANKYO FEVER
0243	麻雀繁盛記
0244	麻雀飛翔伝　真　哭きの竜
0245	マサカリ伝説・スーパーRPG編
0246	魔法騎士レイアース
0247	魔獣王
0248	魔女たちの眠り
0249	MASK（仮称）
0250	MADARA SAGA　幼稚園戦記まだら
0251	松方弘樹のスーパートローリング
0252	魔天伝説　—戦慄のオーパーツ—
0253	魔導物語
0254	魔法陣グルグル
0255	ママレード・ボーイ
0256	まんまのファンタジーワールド（仮称）
0257	Mr.コカトリス
0258	Mr.Do／
0259	ミスティックアーク
0260	ミッキーとドナルド　マジカルアドベンチャー3
0261	宮路社長のパチンコファン勝利宣言2
0262	みる・きく・あそぶ　Fido Dido 救Q BOX
0263	ミロン（仮称）
0264	無人島物語
0265	METAL MAX RETURNS
0266	猛虎伝説'95　～阪神タイガース～
0267	もってけ　Oh／　ドロボー
0268	夜光虫
0269	ヤマトタケル
0270	幽☆遊☆白書FINAL
0271	妖怪バスター　ルカの大冒険
0272	義経伝説
0273	ヨッシーアイランド
0274	4人将棋
0275	ライトファンタジーII
0276	ラインディフェンス
0277	ラプラスの魔
0278	真・聖刻
0279	らんま1/2　奥義邪暗拳
0280	リジョイス　～アレサ王国の彼方～
0281	リトルマスター
0282	林海峯九段の囲碁道場
0283	RINGS～アストラルバウト3
0284	リングにかけろ
0285	ルインアーム
0286	レナスII
0287	ロードス島戦記
0288	ローマ興亡史
0289	ロゴス・パニック
0290	ロックマンX3
0291	ロックマン7

②ゲームボーイ

No.	②ゲームボーイ
2001	NBA JAM　トーナメントエディション
2002	ジャッジ・ドレッド
2003	ZOOL
2004	スターウォーズ
2005	バスフィッシングガイド&トレーニング
2006	バットマン　フォエヴァー
2007	フォアマン　フォー　リアル
2008	ブロックくずしGB
2009	MAJESTIC MAGICIAN（仮称）
2010	連珠BOY
2011	13色対応　赤ずきんチャチャ
2012	13色対応　蒼き伝説シュート／
2013	13色対応　アルフレッドチキン
2014	13色対応　おとぎ話大戦
2015	13色対応　ONIV　隠忍を継ぐ者
2016	13色対応　キャプテン翼J（仮称）
2017	13色対応　ギャラガ&ギャラクシアン
2018	13色対応　GO GO ACKMAN
2019	13色対応　J・リーグビッグウェイブサッカー
2020	13色対応　人生ゲーム
2021	13色対応　スーパードンキーコングGB
2022	13色対応　スーパーパチンコ大戦
2023	13色対応　ストリートファイターII
2024	13色対応　SD飛龍の拳外伝
2025	13色対応　第2次スーパーロボット大戦G
2026	13色対応　ちびまる子ちゃん　まる子デラックス劇場
2027	13色対応　テレビアニメ　スラムダンク2
2028	13色対応　ドラゴンボールZ　悟空激闘伝
2029	13色対応　NINKŪ—忍空—
2030	13色対応　ハイパーブラックバス'95
2031	13色対応　パチンコ物語外伝
2032	13色対応　ぷよぷよ
2033	13色対応　フリスキートム
2034	13色対応　星のカービィ2
2035	13色対応　ボンバーマンGB2
2036	13色対応　魔法騎士レイアース
2037	13色対応　魔法陣グルグル
2038	13色対応　マリオのピクロス
2039	13色対応　モグモグGOMBO

③バーチャルボーイ

No.	③バーチャルボーイ
3001	インスマウスの館
3002	インターセプト（仮称）
3003	ヴァーチャルフィッシング（仮称）
3004	ギャラクティックピンボール（仮称）
3005	サンディズポイント（仮称）
3006	Jack Bros.の迷路でヒーホー／
3007	スペーススカッシュ（仮称）
3008	T&E　ヴァーチャルゴルフ
3009	テレロボクサー（仮称）
3010	とびだせ／　ぱにボン
3011	ドラえもん（仮称）
3012	バーチャルダブル役満
3013	バーチャルバトルボール
3014	バーチャルプロ野球'95（仮称）
3015	バーチャルボウリング
3016	バーチャルLABO
3017	バーティカルフォース
3018	V-テトリス
3019	プロテウスゾーン（仮称）
3020	マリオクラッシュ
3021	マリオズVBテニス（仮称）
3022	レッドアラーム
3023	笑う角には敵がいる!?

表2 今号の記事

No.	表2 今号の記事
01	SFC／バトルロボット烈伝
02	SFC／スーパーマリオ　ヨッシーアイランド
03	SFC／ロックマンX3
04	SFC／実況ワールドサッカー　FIGHTING ELEVEN
05	SFC／悪魔城ドラキュラXX
06	SFC／スーパーファイヤープロレスリング　クイーンズスペシャル
07	SFC／デアラングリッサー
08	SFC／忍たま乱太郎
09	SFC／史記英雄伝
10	SFC／グランヒストリア
11	SFC／できたてハイスクール
12	SFC／新日本プロレスリング公認　'95闘強導夢BATTLE7
13	SFC／スーパー競艇
14	SFC／プロ麻雀　極III
15	SFC／キャラバンシューティングコレクション
16	SFC／パチンコチャレンジャー
17	SFC／実戦パチスロ必勝法クラシック
18	SFC／聖剣伝説3
19	SFC／す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー
20	SFC／エルファリアII
21	G　B／第2次スーパーロボット大戦G
22	G　B／モグモグGOMBO
23	再発売カレンダー
24	FAMIMAGA DATA BOX
25	30秒Q速解答
26	ハイパフォーマンステクニック
27	聖剣3MANIAC
28	シムシティ2000　市長の悩み解決します
29	HOW TO PLAY
	Nichibutsu Arcade Classics
30	キム皇のゲーム評論講座 47
31	RPGツクール　SUPER DANTE　オリジナルシナリオコンテスト
32	超ウルトラ技＋1
	〈まんが〉
33	魔導物語～はなまる大幼稚園児～「よいこだより」
34	超新作ゲーム先取り大作戦
35	新作カレンダー
36	AD・INDEX
	〈付録〉
37	バトルロボット烈伝　最強キャラクタファイル

表3 雑誌名

No.	表3 雑誌名
01	ファミコン通信
02	月刊ファミコン通信攻略スペシャル
03	必本スーパー／
04	㊗スーパーファミコン
05	THEスーパーファミコン
06	電撃スーパーファミコン
07	PCエンジンファン
08	電撃PCエンジン
09	サターンFAN
10	セガサターンマガジン
11	プレイステーションマガジン
12	THE　プレイステーション
13	MSX・FAN
14	CD-ROMパラダイス
15	3DOマガジン
16	ゲーメスト
17	Vジャンプ
18	覇王
19	Game Walker
20	GAME ON／
21	ゲーム・遊II
22	寿現夢
23	コロコロコミック
24	コミックボンボン
25	月刊電撃コミックガオ／
26	月刊コミックコンプ
27	月刊少年ガンガン
28	週刊少年ジャンプ
29	週刊少年サンデー
30	週刊少年マガジン
31	週刊少年チャンピオン
32	その他

表4 機種名

No.	表4 機種名
01	ファミコン
02	ツインファミコン／ディスクシステム
03	スーパーファミコン
04	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ
05	バーチャルボーイ
06	ウルトラ64（仮称）
07	PCエンジン
08	CD-ROM²
09	CD-ROM²＋スーパーシステムカード／スーパーCD-ROM²
10	PCエンジンDUO／DUO-R／DUO-RX
11	アーケードカード
12	PC-FX
13	メガドライブ／メガドライブ2
14	MEGA-CD／MEGA-CD2
15	ワンダーメガ／ワンダーメガ2
16	スーパー32X
17	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
18	ゲームギア
19	プレイステーション
20	3DO
21	NEO・GEO／NEO・GEO CD
22	レーザーアクティブ＋LD-ROMコントロールパック
23	レーザーアクティブ＋MEGA-LDコントロールパック
24	MSXシリーズ
25	PC9801／9821シリーズ
26	DOS／V
27	マッキントッシュ
28	その他
29	何も持っていない
30	特に買いたくない

君の瞳に急接近!
最新情報もらさずGET!!

3D DISPLAY GAME SYSTEM

VIRTUAL BOY バーチャルボーイ

追っかけ隊

眼前に本物さながらのコースが

VIRTUAL BOY

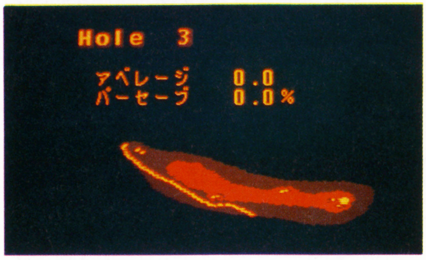
T&E ヴァーチャルゴルフ

8月11日発売予定	T&Eソフト
価格未定	
1人用	
ゴルフ	

画面は開発中のものです

もうすぐ発売される期待のVBにゴルフゲームが登場するぞ。オリジナルの全18ホールは、いずれもVBの立体機能を活かすために特徴的なコースに仕上がっているのだ。プレイモードは個人プレイの「ストローク」と総勢48人のプレイヤーで競う「トーナメント」の2種類が選択できる。

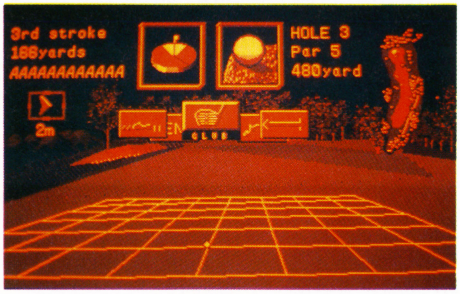
覗き込んだ基本画面はこんな感じになるぞ



プレイ時に表示されるホールの全景がこれだ。ここにも見事な立体表現が施されているのだ

慎重にセッティング!

ショットのときにどんな回転をかけるのか、ここで決定しよう。思ったとおりに打つためにはタイミングが肝心



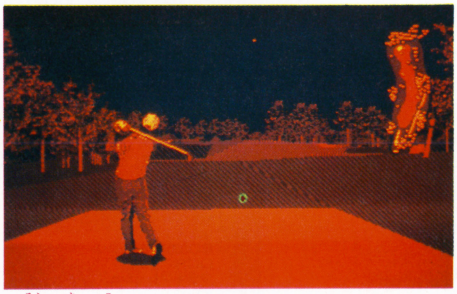
この画面でクラブや打つ方向の選択ができるぞ

VBならではの奥行が魅力

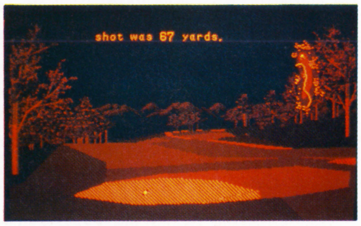
VBでリリースされるゴルフゲームだけにその立体表現はハンパじゃない。コース上にある林やちょっとした丘まで、その遠近がはっきりとわかるのだ。もちろんグリーン上でも微妙な起伏がしっかり表現されているぞ。

微妙なラインを読み取ってしっかりパッティングすれば、きっと入る!

ナイスショット!!



空に吸い込まれていくようなショットにウットリ



眼前に広がる奥行のあるコース。実際にコースをまわったことのある人なら目で見ただけであと何ヤードかわかる?

©T&E SOFT Inc.

はやく妖精界に帰らなきゃ！

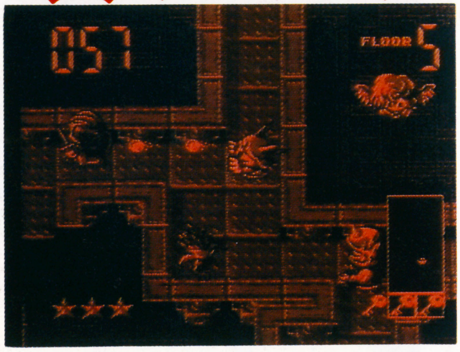
VIRTUAL BOY

Jack Bros.の迷路でヒーホー！

9月下旬発売予定
アトラス
価格未定
1人用
アクション
画面は開発中のものです

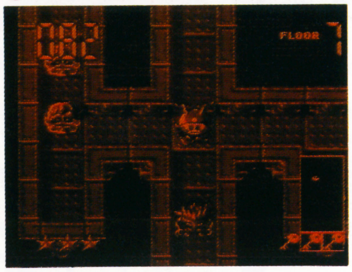
人気RPG『女神転生』シリーズに登場する悪魔、「ジャックフロスト」たちが活躍するシューティング色の強いアクションだ。約60あるステージを抜け、妖精界へ帰るためには、各階にあるカギを見つけなければならないぞ。行く手をジャマする奴らは、雪玉やナイフなど、キャラごとに違う攻撃で撃退するのだ。

迷ってたまるかヒーホー!!

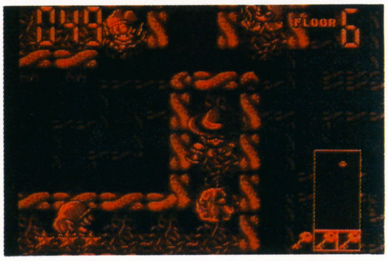


カギを求めて迷路の中を探し回れ！

キャラや迷路の壁が立体になるのだ



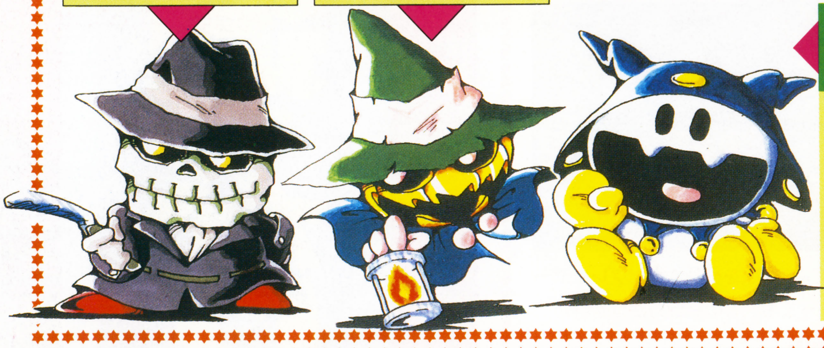
武器はキャラによって異なる。写真のジャックランタンは火の玉を投げて攻撃するぞ

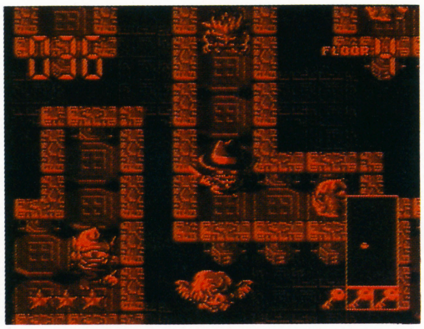


ジャックリパー
ナイフで近くの敵を切り裂く。威力最強。足も速いぞ

ジャックランタン
火の玉で攻撃。雪玉より威力が強い代わりに連射不可

ジャックフロスト
武器は雪玉。威力は弱いものの連射できるのが強み





三者三様の能力を持っているので、キャラごとに戦法を考えなきゃね

急げ！　やつらはすぐそこに！

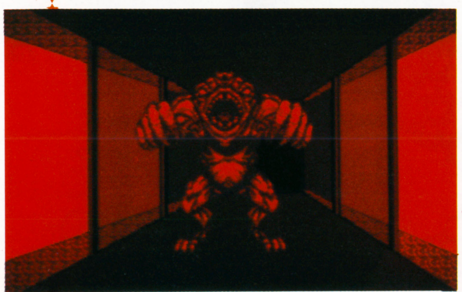
VIRTUAL BOY

インスマウスの館

10月発売予定
アイマックス
価格未定
1人用
アドベンチャー
画面は開発中のものです

暗い通路の奥から不気味な息づかいとともに、画面から飛び出さんばかりに怪物が襲いかかってくる。そんな緊張感がリアルに味わえるゲーム。目的は彼らからひたすら逃げまくり、鍵を見つけて時間内に館を脱出すること。不死である彼らの追跡は麻酔銃やトラップなどでかわすしかない。

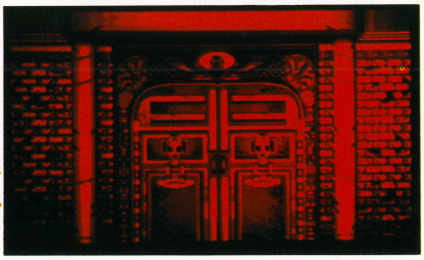
文字の囲みまで不気味な雰囲気を醸し出している。パスワードは4文字になる模様だ

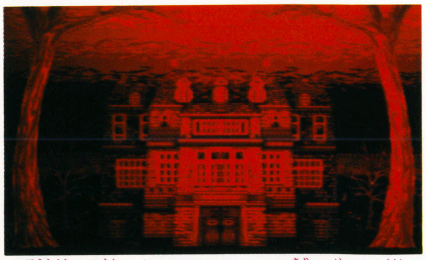


立体で迫ってくる様は圧巻！　ちびりそう

うわあ！怪物だ〜！

古めかしい扉。この扉さえくぐらなければ、あんな恐怖を味わうことはなかったのかも…





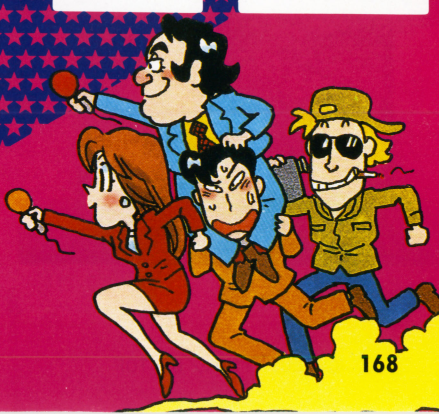
訪問者を招き入れるがごとく、霧が晴れて現れた怪しげな館。そして、獣のような雄叫びが…

 ©ATLUS・I'MAX／BE TOP

突撃！総力取材

話題作の最新情報にトコトン迫る！今号も絶好調だ！

超新作 追っかけ隊X



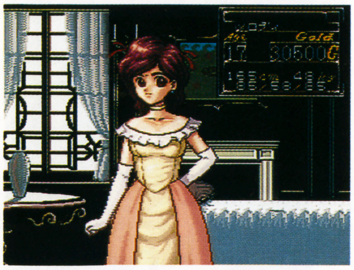
SUPER FAMICOM

プリンセスメーカー ～Legend of Another World

発売日未定
タカラ
価格未定
●カセット
シミュレーション
画面は開発中のものです

健やかに成長する娘は僕の宝物

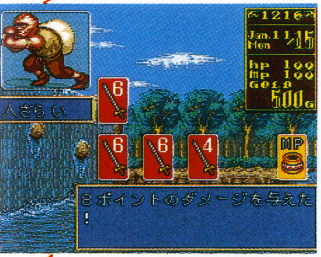
男性読者の父性愛に火をつける『プリメ』の最新情報が到着！ 今回入手したのは、ゲーム中の娘の姿やアルバイト、戦闘シーンなどの画面写真。とりわけ目を引くのは、カードバトルを採用している戦闘だろう。これはSFC版だけのシステムで、パソコン版にはなかったもの。詳細は不明だが、特定のパラメータが勝負に影響するらしいぞ。



⬇17歳になった愛娘。可憐に育ったね

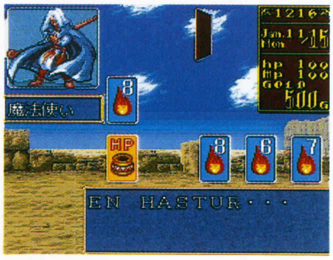
カードバトル!?

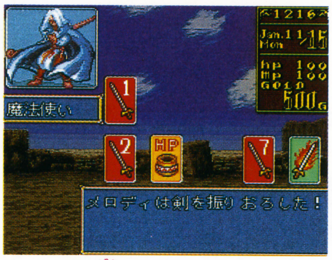
⬆これは一体っ？ シミュレーション部分にどう係わってくるのだろうか



⬆人さらいごときに倒されないためにも、日々精進

⬇魔法使いと交戦！ 過保護に育てていると、戦闘時に苦労するかもね

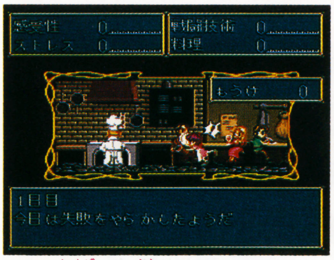




⬆パソコン版をやりこんだプレイヤーにとっても、この戦闘方法は新鮮だ

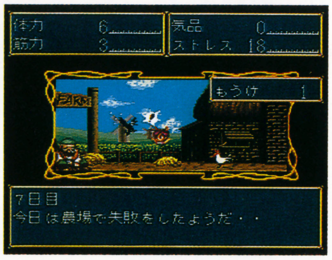
働く娘の姿はいじらしいのだ

アルバイトはパラメータを上下させる重要な要素。ミスにもめげずに健気にがんばる娘の姿を温かく見守ってあげよう。たゆまぬ努力を続けていれば、その成果は必ず形として現れるはずなのだから。

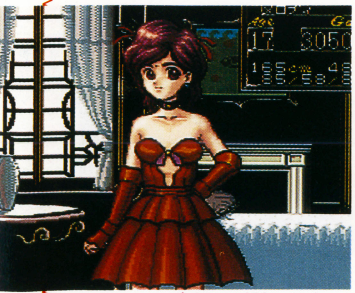


⬆どの職場でも同じだが、ミスをするとその分だけ賃金から引かれるぞ

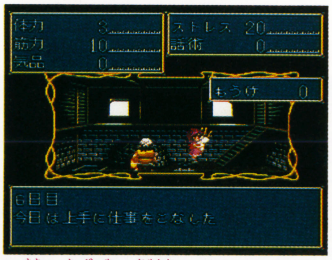
⬇フレッドさんの農場で農作業に挑戦。だけどミスをやらかしてしまった！



いつまでもキミを見守っていたい…



⬆ちょっと大胆な服装も似合う



⬆街の鍛冶屋で親方のステアさんのお手伝い。ウム、順調にいっているね

©GAINAX Co.Ltd.／TAKARA CO.,LTD

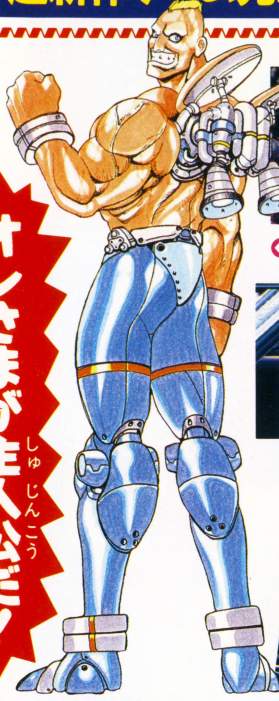
SUPER FAMICOM

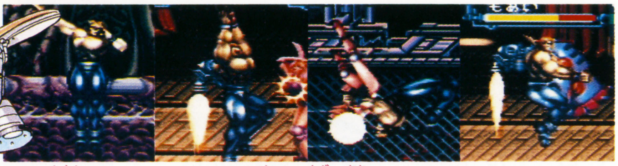
美食戦隊薔薇野郎

9月発売予定
ヴァージン インタラクティブ
9800円（消費税別）
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

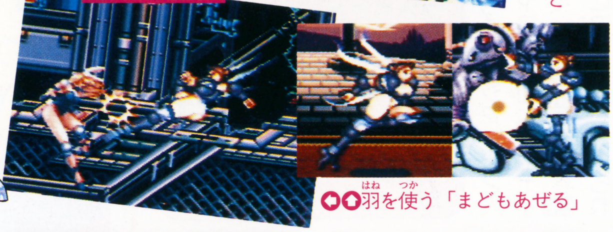
彼らは本当にグルメだった!!

肉体派、美形、紅一点とアリガチな正義の味方3人組…のはずはもちろんない。常人を遥かに凌ぐ能力を身につけ、悪の手先を足蹴にする、それがこの『美食戦隊』なのだ！ そんな彼らに無謀な戦いを挑む敵と『美食』の秘密に迫る。




⬅⬆背中のジェットパックを使った技が多い「ぼんじゅ〜る」

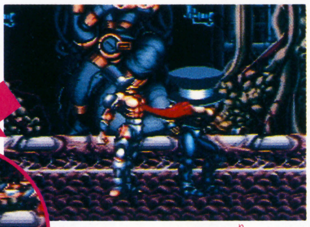
⬆動きの素早い「とれびあ〜ん」



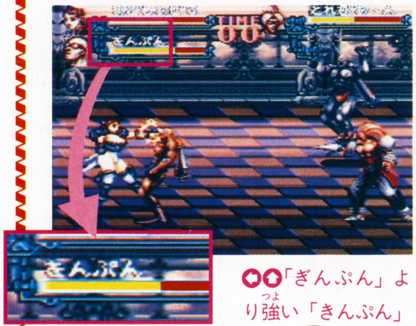
⬅⬆羽を使う「まどもあぜる」

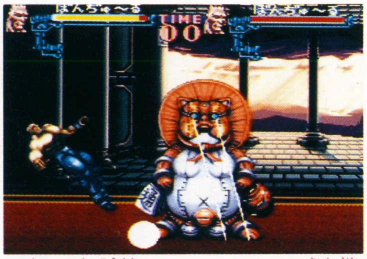
タヌキの目から怪光線が！

敵だって負けちゃいない。ザコキャラですらプレイヤーを笑わせながら2〜3種類の攻撃をしかけてくるし、ボスキャラにいたっては変身までして多彩な能力を披露してくれちゃうのだ。


⬅⬆ボスキャラの1人「シルクハット男爵」は、プレイヤーキャラを変身させてしまう

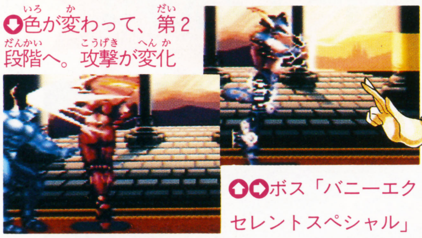
⬆飛ぶ、噛む、鼻水を出す、操縦者の小人が踊る…と、多彩な攻撃をする「もあい」

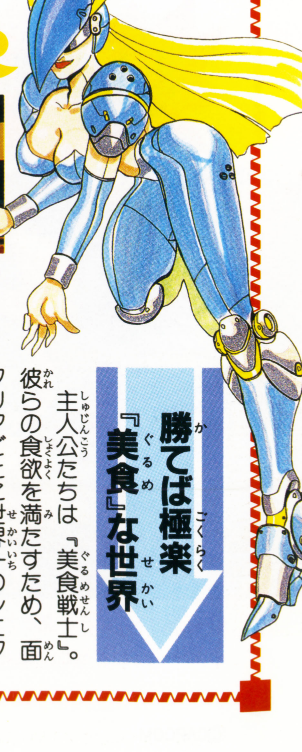

⬅⬆「ぎんぷん」より強い「きんぷん」


⬆目から怪光線が！ 「バニー〜」の最終形態はなんとタヌキになってしまうのだ

まだまだあるわよ♡

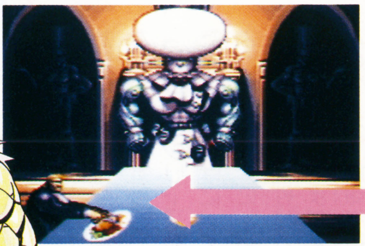
⬇色が変わって、第2段階へ。攻撃が変化

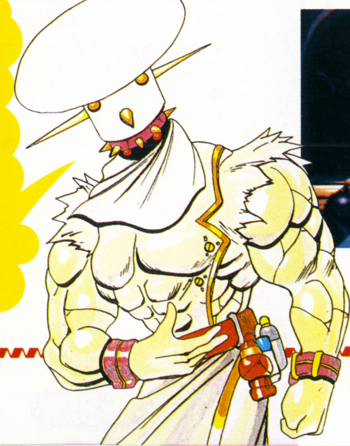

⬅⬆ボス「バニーエクセレントスペシャル」



勝てば極楽『美食』な世界

主人公たちは『美食戦士』。彼らの食欲を満たすため、面クリアごとに世界一のシェフが腕を振るうのだ。食材は敵を倒したときに出てくる肉や野菜など。取ったものによって料理の種類が変わり、ライフゲージの上限が変化するぞ。


⬅⬆ボスキャラを倒すと、専属シェフが登場。どんな料理が…



©Virgin Interactive Entertainment,Inc.／Winds

超新作先取り情報局

立ち塞がる奴はタコ殴りだ!!

SUPER FAMICOM

ファイナルファイト3（仮称）

発売日未定
カプコン
価格未定
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

横スクロールアクションの人気シリーズ、『ファイナルファイト』の第3弾だ。プレイヤーが選べるキャラはおなじみハガー、ガイの他に新しく「ディーン」「ルシア」の2人の新キャラを追加（コーディは不明）。システム面では、倒れた敵に追加攻撃をかけられるように変更されたぞ。

⬇『3』でも投げが重要になりそうな感じだぞ

⬆戦う市長、ハガーの力強い拳が唸る！　新技もかなり増えるらしい

ムッホー

⬆ガイの手から波動拳のようなものが…!?　新しい要素はまだまだ一杯隠されているようだ

⬇やっぱり2人同時プレイで楽しみたいもの。2人で敵をボコボコにしてやるぜェーッ！

であっであっ

もしやスーパーコンボが!?

謎のゲージの用途は…？

まずは、画面の下に注目。業務用の『スーパーストⅡX』のスーパーコンボゲージによく似たゲージが新しく追加されているのだ。残念ながら、ゲージの使い方に関してはまだ具体的な内容は決まってないようなんだけど、天下の『ストⅡ』シリーズを手掛けたカプコンだけに、『〜X』のようなコマンドによるスーパーコンボの可能性はかなりありそうだよね。まだ未知数のこのゲージ、続報を待て！

⬆画面の下のほうを見ると見慣れないゲージが…。これが必殺技関係のゲージだとすると、従来の必殺技と違って体力が減らないのかも

©CAPCOM

今号のさくいん

●スーパーファミコン
ファイナルファイト3（仮称）……170
カオスシード……172
ジャスティス・リーグ……173
STARTREK THE NEXT GENERATION（仮称）……173
常勝麻雀　天牌……174
ハーメルンのバイオリン弾き……174
真・一攫千金……175
激闘バーニングプロレス……175
ウルトラベースボール実名版'95……175
もってけOh！　ドロボー……176
ジャングルストライク……176
ゲームの達人……177
●ゲームボーイ
13色対応　スーパードンキーコングGB……171

宿敵クレムリンをおいかけろ!

GAMEBOY

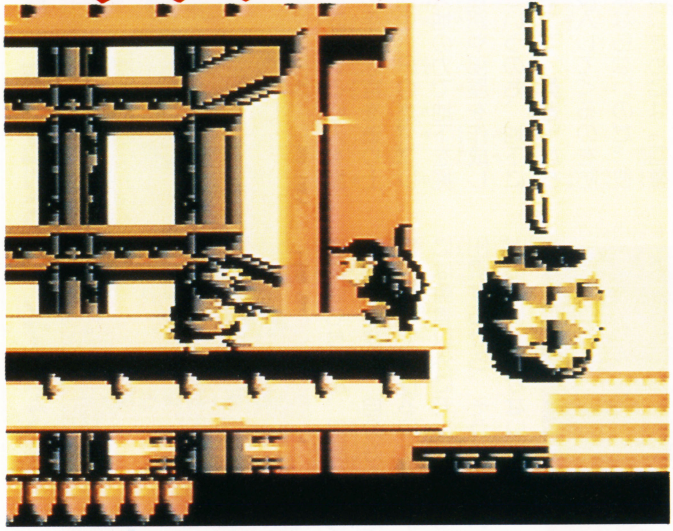
13色対応

スーパードンキーコングGB

8月21日発売予定
任天堂
3900円(消費税別)
1人用
アクション
画面は開発中のものです

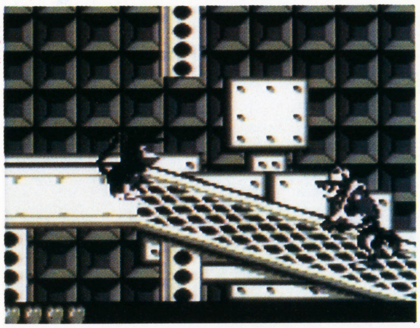
GBでもリアルなグラフィック!

SFC版での活躍から9カ月…。冒険の場をGBに移し、ドンキーコングとディディーコングが、再びタッグを組んだ! 今回の冒険のきっかけとなるのは、SFC版で手こずらされた強敵、クレムリン。コイツらに奪われたバナナと誘拐されたディディーを取り戻すため、ドンキーは島の外へとクレムリンをおいかけていくのだ。全4ワールド34コースの中には、SFC版にはない空やビル街、飛行船などのステージや新たな敵が用意されているぞ。また、SFC版同様「レンダリング」という技術を使っているので、立体感あふれるグラフィックで遊ぶことができるのだ。

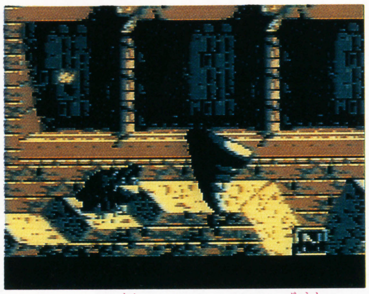


レンダリングの採用により、迫力のあるCGが実現できた

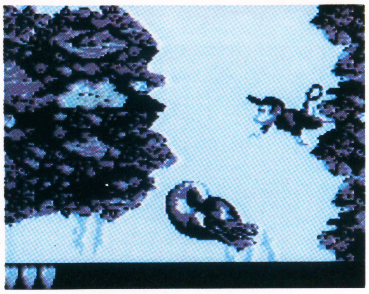
ドンキーとディディーを使いわけて進め!



最初はドンキーだけだが、ディディーを救えばいつでも交代可能になる

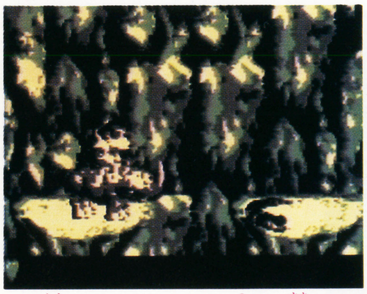


ドンキーは何といってもパワー重視だ

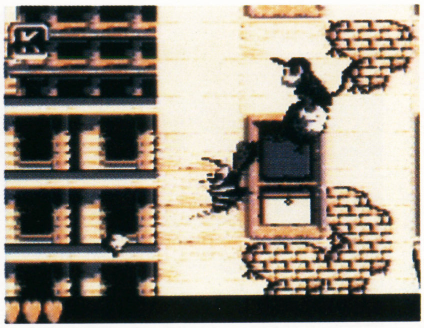


ディディーはスピーディな動きを誇る

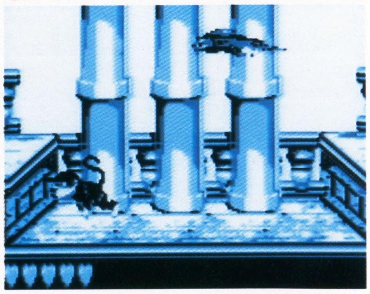
頼もしい仲間も再登場



お助けキャラ、ランビに乗って進め〜!



SFC版でもおなじみの敵キャラがいるぞ。行動パターンも同じなのかな



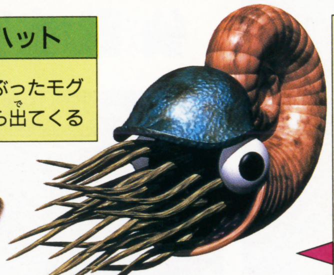
場所や敵の性質に合ったキャラを使おう

新たな敵キャラも続々出現!

新しいステージの採用により、クセのある敵キャラが増えた。この3匹以外にも、数種類が登場するぞ。

ワイルドスティング
ワールド1のボスキャラ。空中を浮遊して襲いかかる

ハードハット
安全帽をかぶったモグラ。地面から出てくる



ノーチラス
水中に現れる敵。動きづらい水中では注意が必要だぞ

 ©Nintendo

勇者？ 返り討ちにしてやるさ

SUPER FAMICOM

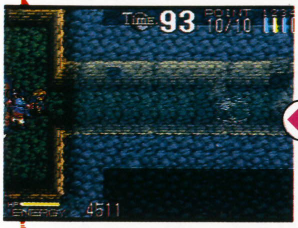
カオスシード

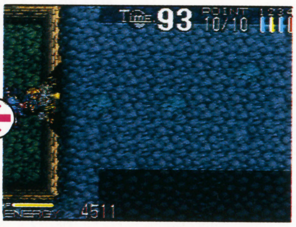
発売日未定	
タイトー	
9800円(消費税別)	
●カセット	
RPG	
画面は開発中のものです	

「洞仙」と呼ばれる仙人を操り、自らの手で迷宮を造り上げていく異色RPGだ。プレイヤーは大地の力で地下を掘り進み、通路や部屋を作成していく。というのも、地下に眠る宝を狙って「勇者」たちが続々と侵入してくるのを防がなければならないのだ。彼らを迎え討つためには「回復部屋」「罠部屋」といった部屋をうまく配置することが必要になってくる。部屋の仕掛けは、その部屋に現れる「部屋の神」に依頼するのだ。仕掛けはプレイヤーが選べるので、通路はもちろん、部屋の内容にいたるまで、自分好みの迷宮を造っていけるワケ。地下には勇者以外にモンスターも出現するから、そうそう思いどおりにはいかないけどね。

➡いつでも操作方法を教えてもらえる親切なゲームだぞ

⬇基本は穴掘り。適当な壁に、とりあえず道を造っていく。通路の長さや部屋の広さも自由自在





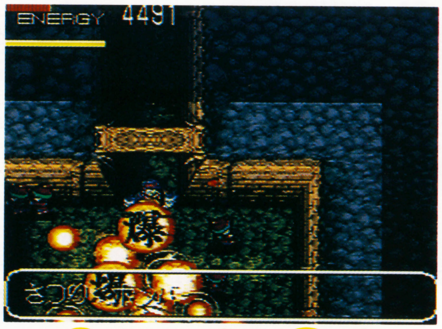
自分の手で迷宮を作るのだ！

➡部屋を造ったら次は岩を壊して宝石(パワーストーン)を集めるのだ

➡岩を全部壊すと、部屋の中心に部屋の神様が登場

➡出現した神の種類によって造る部屋の種類も異なるぞ

➡戦闘ではハデな仙術を使うことも



➡名誉欲に駆られた敵も侵入してくる

うわたっ!!

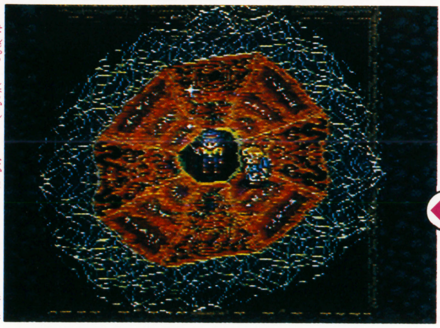
⬆罠部屋に踏み込むと、岩が落ちてくる仕組み。自分にも当たるんだケド…

仙獣を召喚して戦闘を有利に

部屋を作成するとき、「召喚部屋」を造り出せば「仙獣」を仲間にすることができる。エネルギーさえあれば最大3体まで呼び出せる、心強い助っ人だ。戦闘では自動的に戦いに参加し、戦闘以外でもアイテムの倉庫部屋を守ってもらうことができるのだ。

仙獣を召喚

➡召喚部屋の魔方陣に向かって力を使うと…



➡仙獣を召喚して仲間にできる。強力なヤツなら重要な部屋の警備を頼もう

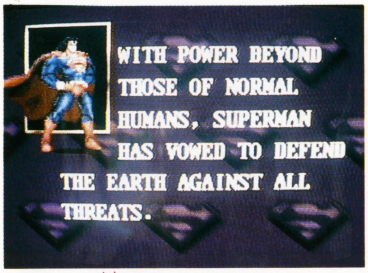
©TAITO CORP.

真のヒーローは俺様だけだ!!

ジャスティス・リーグ

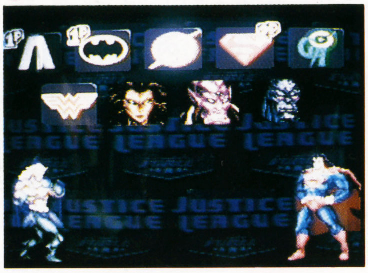
SUPER FAMICOM

発売日未定
アクレイムジャパン
価格未定
●カセット
アクション
画面は開発中のものです



⇧デモには各ヒーローのプロフィールが

⇩アメリカンヒーローたちの夢の共演だ



⇧必殺技も豊富にある。この技はコマンドを入れると投げ縄で相手を捕らえるのだ

⇧これはワンダーウーマンの近距離強キック。カカト落としのように、スピーディに相手の脳天を砕く!

最強のヒーローは!?

⇩バットマンのキックがヒット! 弱、中、強の攻撃を使いわけることで、いろんなバリエーションが生まれるぞ

アメリカのスーパーヒーロー10人が一堂に会し、最強の座を競う格闘アクションだ。操作は十字ボタンで移動、ジャンプ、しゃがみ、ガードを行い、その他のボタンで攻撃するお馴染みのもの。パンチ、キックが各3段階に別れているため、キャラごとに多彩な攻撃を繰り出せるぞ。

新たな謎が待つ未知の宇宙へ…

SUPER FAMICOM

STARTREK THE NEXT GENERATION(仮称)

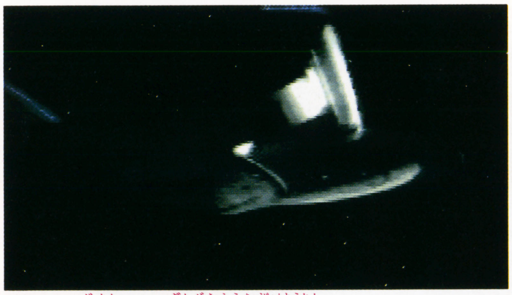
スタートレック ザ ネクスト ジェネレーション

発売日未定
徳間書店
9800円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

アメリカで国民的な人気を誇り、日本でも多数のファンを獲得しているTVシリーズのゲーム化だ。モードは2つで、救難信号や指令に従って目的の惑星に向かうシミュレートモードからスタート。目的地に到着するとアクションアドベンチャーモードに移るが、これは艦内のクルーが地上に降りることで行われるぞ。選抜された4人のクルーを操作して現場を探査、謎を解いたり敵を倒しつつ任務を果たすのだ。最終的な目標は、2つのモードを繰り返しながら「宇宙に隠されている謎」に迫り、それを解明することだ。

メインクルーが全員登場!

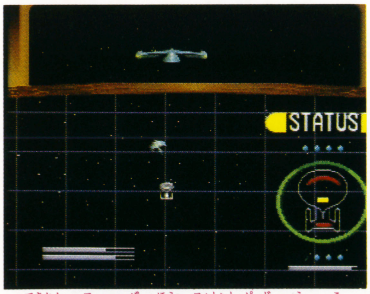
⇦ピカード艦長をはじめとして、ブリッジ要員は全員出てくるのだ



⇧これが自艦となる銀河級宇宙巡洋艦、エンタープライズだ

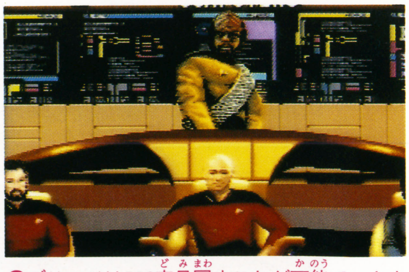
⇩モニターに目的の惑星が映し出される

任務を遂行せよ



⇧敵艦に位相光線砲や光子魚雷を打ち込め

⇦ブリッジ要員はそれぞれ専門分野のエキスパート。編成は自由に組める



⇧ブリッジは360度見回すことが可能で、さまざまな機能を持つ機器類とアクセスできるぞ

TM&©1995 DC COMICS./ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC. • ®&©1993 PARAMOUNT PICTURES.ALL RIGHTS RESERVED.STARTREK : THE NEXT GENERATION IS A REGISTERED TRADEMARK OF PARAMOUNT PICTURES.SPECTRUM HOLOBYTE IS A AUTHORIZED USER./徳間書店

宇宙から雀士のアドバイスが！

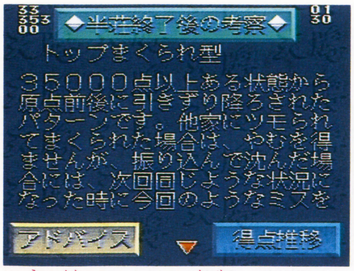
SUPER FAMICOM

常勝麻雀 天牌

9月29日発売予定
エニックス
8900円（消費税別）
●カセット
麻雀
画面は開発中のものです

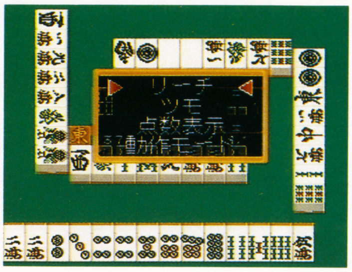
ただ単に遊ぶのではなく、「雀力」向上を目指して多彩な要素を盛り込んだ麻雀ゲームだ。対局中のインチキは一切ナシ！ ルールは自分で自由に設定することもできるが、ゲーム内で昇級を目指す場合は運に頼った役をなくし、打ち手自身の実力が問われる競技麻雀のルールを使用する。

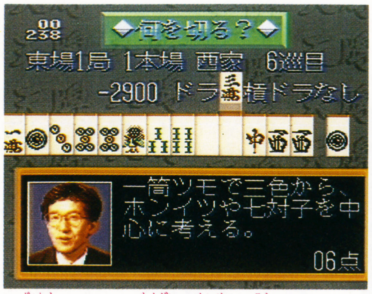
対局する以外にも「何を切る？」といった問題集に挑戦したり、プロ同士の名勝負を体験することも可能。プロの打ち方を見学する「観戦モード」ではキミならどうする？と聞かれる場面もあり、答えに応じてプロからのアドバイスを受けることができるぞ。



打ち方をていねいに解説してくれる

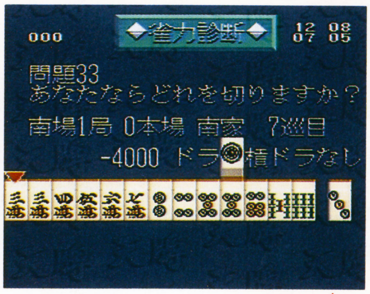
敵の持ち牌をオープンすることも可能





雀士によって問題も解説も異なる

全問終わると自分のレベルがわかるのだ

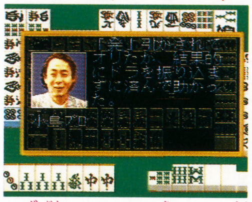


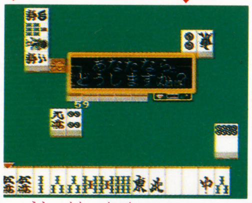
サテラビュー対応ソフト第1弾！

スーパーファミコンアワーを通じて、ゲーム発売から半年間、月2回プロのアドバイス付きの最新の対局データを配信する予定だ。プロ雀士のテクを盗め！

受信用カセットに似たような形になる予定

プロ雀士をあなどるな！





自分ならどれを切る？　後から選び方を解説してくれる

誰の視点で観戦するか選ぼう

巨大バイオリンが魔物を倒す！

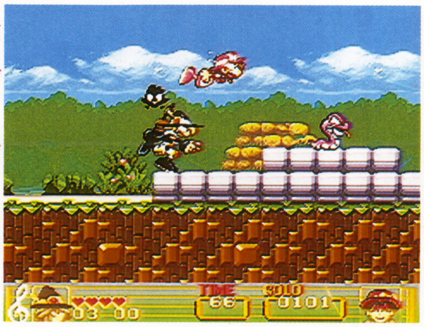
SUPER FAMICOM

ハーメルンのバイオリン弾き

9月29日発売予定
エニックス
9600円（消費税別）
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

パンドラの箱から生まれ出た魔物を倒すため、謎めいた勇者ハーメルが音楽を武器に戦う！ 原作は、月刊少年ガンガンで好評連載中のマンガ。ゲーム中にはいつもハーメルにいじめられている少女フルートも登場し、ハーメルに投げられたり、踏み台になったりと悲劇（喜劇!?）のヒロインぶりを発揮しているぞ。

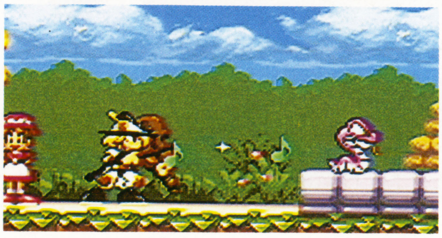
モンスターに襲われている村を救おう



敵に向かって投げつけちゃう！ ここまでされてもまだ付いていくのか？

空中に金貨が…。足場があれば安心

敵もうなる音が飛び出す！



バイオリンから音符が飛び出して攻撃するんだ

©ゲームアーツ／マイクロパイン／エニックス・渡辺道明／ダフト／エニックス

5つのギャンブルを極めろ!!

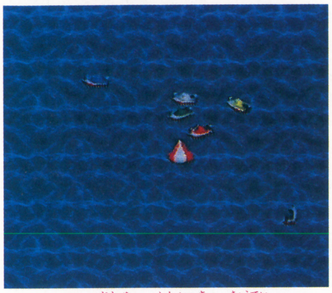
SUPER FAMICOM

真・一獲千金

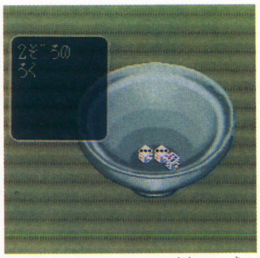
7月7日発売予定
バップ
9800円(消費税別)
●カセット
その他
画面は開発中のものです

ギャンブルを思う存分楽しみたいという人にオススメのこのゲーム。競馬や競艇、ポーカーといったおなじみのものから丁半やチンチロリンといったサイコロを使ったシンプルなものまで全5種類のギャンブルを満喫できるのだ。強者ギャンブラーと対戦できるモードもあるのでキミもウデを試してみては?

⬇名うてのギャンブラーに打ち勝つのだ

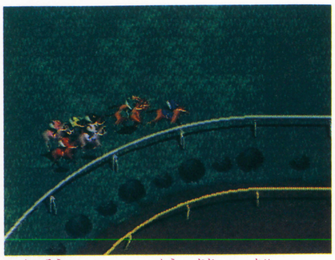

⬆ちょっと大人の雰囲気の競艇も

チンチロリン♪



⬆シンプルなだけに思わず熱くなっちゃうサイコロ勝負

⬇目指すは夢のロイヤルストレートフラッシュ。ダブルアップもできるぞ


⬆出走するのは8頭。大きく稼ごうと思ったら迷わずコレを選ぶといいぞ

実名選手も魔球でうちとれる!

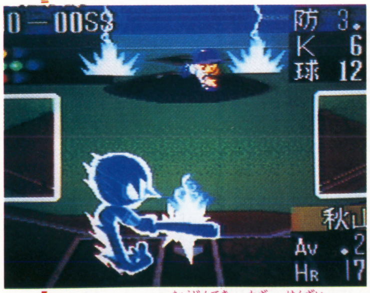
SUPER FAMICOM

ウルトラベースボール実名版'95

9月発売予定
カルチャーブレーン
価格未定
●カセット
野球
画面は開発中のものです

『ウルトラベースボール』の'95年度版が登場する。今作ではコンピュータの思考能力が強化されているので、手ごたえも十分だ。試合中には実名の選手たちが三振をして悔しがったり判定に首をかしげたりと、色々な仕草をみせてくれるのも楽しいぞ。

⬆前作同様リアルな体型の選手もいるぞ。打たれてビックリしてる



⬆もちろん超人的な技も健在だ

⬇本物よりコミカルでカワイイ松井。豪快な空振りでコケちゃったみたい

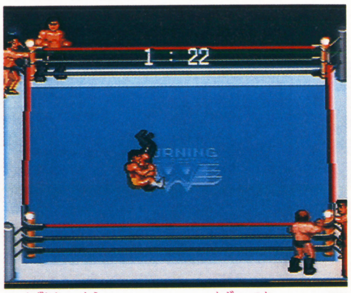
最強レスラーは自らの手で作れ

SUPER FAMICOM

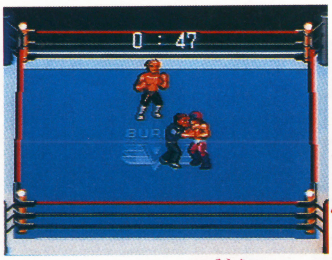
激闘バーニングプロレス

10月中旬発売予定
BPS
価格未定
●カセット
プロレス
画面は開発中のものです

117人のレスラーと800種類に及ぶ技をひっさげて「バーニングプロレス」がやってきたぞ。サバイバルタッグやバトルロイヤルなど全6種類のモードがあり、最大6人まで参加して戦うことができるのだ。自分でオリジナルのレスラーを作って試合をさせることも可能だぞ。



⬆数多く用意されている技を使いこなせ



⬆なんと! レフリーを操作することまで可能なのだ。けっこう楽しいぞ

怒大爆発!!

⬇張り手など屈辱的な技をうけると怒りモードに

 ©Vap INC./BPS/カルチャーブレーン

盗みまくってガンガン稼げ！

SUPER FAMICOM

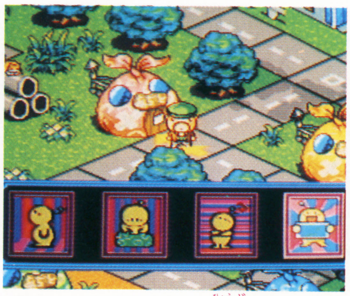
もってけOh!ドロボー

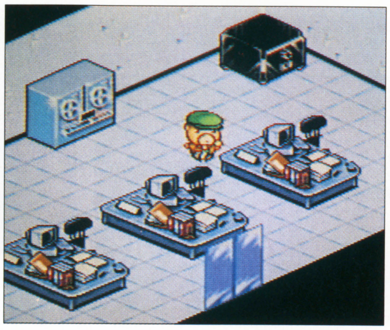
発売日未定
データイースト
価格未定
●カセット
ボードゲーム
画面は開発中のものです

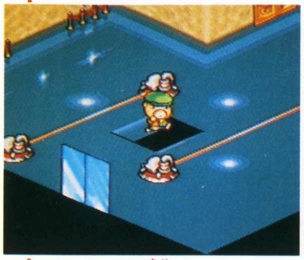
宝物を盗みまくるというちょっと変わったボードゲームが登場だ。ゲーム自体はルーレットに従ってコマを進めていくすごろくタイプ。プレイヤーの目的はコンピュータの操る警官やトラップ、自分以外の泥棒などの妨害をくぐり抜けて、宝物を盗んで自分の陣地に持ち帰ること。最大4人まで同時プレイが可能なので人間同士のアツい駆け引きも楽しめるぞ。

ドロボーってこんなに儲かるの？

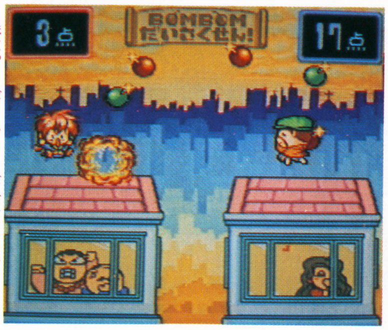
こんなかわいいドロボーもいる


コマンドはアイコンで表示されるぞ


マップ上にある建物の中はダンジョンみたいな作りになっているぞ


おっと危ない！　こんなところに落とし穴が〜

めざせ大ドロボー



宝物の奪い合いは爆弾で決着？

ケーサツだあ!!

警察に捕まると刑務所行きに。でも脱獄もできる

テロリストどもに容赦は無用！

SUPER FAMICOM

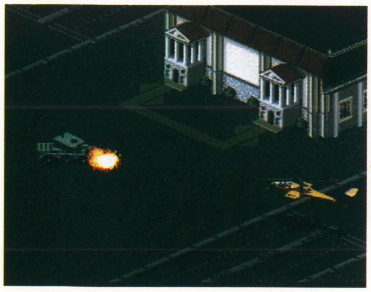
ジャングルストライク

9月22日発売予定
EAV
9800円（消費税別）
●カセット
シューティング
画面は開発中のものです

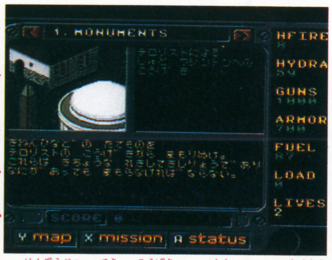
与えられる作戦を1つずつこなしていく、シミュレーション要素のあるシューティング。今回の敵は、前作『デザートストライク』で世界征服を企んだキルババ将軍の息子を首領とするテロリスト集団。彼らをせん滅すべく、市街地や雪山、ジャングルなどを舞台に作戦を展開する。操る兵器も、戦闘ヘリ、ステルス機、ホバークラフトなど、ミッションによってさまざまだ。各兵器ごとに3種類の武器を用意。弾の命中度などに関係してくる副操縦士の選択も可能。

副操縦士は敵から救出すると増えていく

赤丸がイワン・キルババ。今回の敵ボス


装甲車に命中！　反撃に気をつけろ

作戦開始！



建造物を敵の攻撃から守るのも重要な任務のひとつ。身を呈して守りぬけ

©DATA EAST CORP. • Desert Strike and Jungle Strike are trademarks of Electronic Arts. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts. Developed by Gremlin Interactive Ltd. under license from Electronic Arts.

奥の深い4つのゲームを極めろ

SUPER FAMICOM

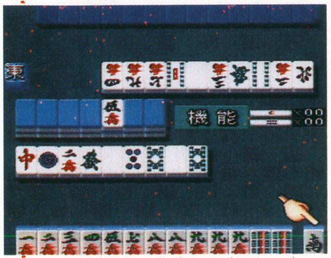
ゲームの達人

7月発売予定
サンソフト
12800円（消費税別）
●カセット
テーブルゲーム
画面は開発中のものです

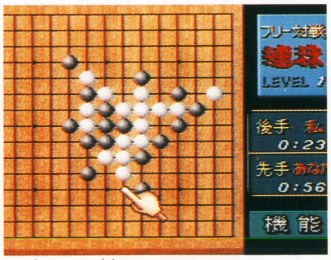
将棋・連珠・麻雀・プレイス（パネルを挟んでひっくり返すゲーム）といったスタンダードな4つのゲームが楽しめるソフトだ。好きなゲームをとことんやり込める「フリー対戦」や徐々に強い相手と対戦して腕試しのできる「修行」、世界各国の個性的な人々と対決できる「ワールド」の3つのモードを楽しめるぞ。

⬇どこまで勝ち抜けるか腕試ししよう

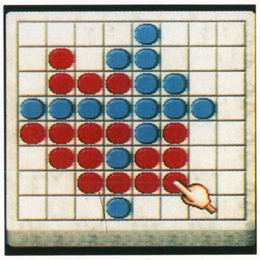
4つのゲームで達人をめざせ!!



⬆麻雀は2人打ち。相手の捨て牌もしっかり見ておくように



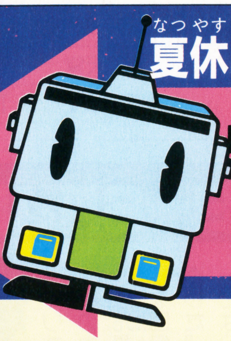
⬆石を5つ並べればいいだけなのに、これがなかなかどうして頭をつかう

⬇あとのことまで考えておかないと最後で大逆転もあるぞ


⬆どうしていいかわからなくなったら「指導」で次の一手を教えてもらおう

夏休みのラスト（8月・23・24・25・26日）を飾る一大イベント！

ファミマガアースワールド'95 開催決定



SFC、VB、GBの最新ソフトが体験できる

大盛況だった「スーパーファミコンアースワールド'94」が舞台を「西武園ゆうえんち」内のアイドル共和国に構え、「ファミマガアースワールド'95」として今年も開催決定！SFC、VB、GBの発売前の話題作を見て、触って、プレイできるこのイベントに下記のとおり読者を御招待。応募方法の詳細は次号で掲載。このイベントの問い合わせは03（3573）8615 アースワールド事務局 まで

今年の舞台は西武園ゆうえんち！

⬆夏休み最後の思い出はここで生まれる

⬆これは昨年のアースワールドの模様。たくさんの読者で、会場は超満員だった

次号の応募ハガキで…

読者2000組、6000名御招待！

詳細は次号で

 ©SUNSOFT／SUCCESS／CHATONOIR／ALPHA-BETA／ITSUI

週間売り上げRanking SFC Top10 5月22日～6月4日

1週目

先週、先々週と2週連続してトップだった『スーパーボンバーマン3』を退けて、今週発売された新作が1～3位を独占した。そのなかでも『シムシティ2000』は唯一の3ケタ得点を獲得し、前人気どおりの売れ行きを見せてくれている。

⬆期待どおりの売れ行きで首位。『シムシティ2000』

2週目

先週好調な売れ行きを見せた『シムシティ2000』だが、出荷本数が少なく、すぐに売り切れてしまい、ランキングから消えている。1位には『す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー』が入ったが得点は40点台と、低調なランキングとなった。

⬆トップにたったが、得点は40点台とあまり高くない

5月22日～5月28日

順位	ゲーム名	メーカー	ポイント
1	★シムシティ2000	イマジニア	127
2	★す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	バンプレスト	92
3	★Nichibutsu Arcade Classics	日本物産	88
4	スーパーボンバーマン3	ハドソン	48
5	クロノ・トリガー	スクウェア	24
6	Jリーグエキサイトステージ'95	エポック社	18
7	ロックマン7	カプコン	14
8	バトルタイクーン	ライトスタッフ	13
9	スーパードンキーコング	任天堂	12
10	海腹川背	TNN	10

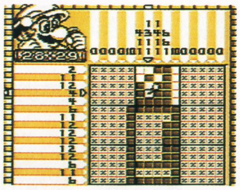
5月29日～6月4日

順位	ゲーム名	メーカー	ポイント
1	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	バンプレスト	45
2	スーパーボンバーマン3	ハドソン	42
3	Nichibutsu Arcade Classics	日本物産	38
4	クロノ・トリガー	スクウェア	29
5	Jリーグエキサイトステージ'95	エポック社	29
6	川のぬし釣り2	パック・イン・ビデオ	20
7	スーパードンキーコング	任天堂	14
8	バトルタイクーン	ライトスタッフ	13
9	す～ぱ～ぷよぷよ	バンプレスト	12
10	ロックマン7	カプコン	12

週間売り上げRanking GB Top10 5月22日～6月4日

1週目

『マリオのピクロス』と『星のカービィ2』の2本は先週よりややポイントを回復し20点台に持ち直した。そのほかのソフトでは、新作の『ちびまる子ちゃん～』が8位に食い込んでいるものの、ポイントは4点と、かなり低めとなっている。



⬆ポイントも20点台に回復。『マリオのピクロス』

2週目

長い間、GBランキングのトップにいた『マリオのピクロス』と『星のカービィ2』。この2本の牙城を崩し、いきなり新作『魔法騎士レイアース』がトップに立っている。ただ、ポイント自体は18点とそれほど高いとは言えないのが残念。

⬆ついに2強の牙城を崩した。『魔法騎士レイアース』

5月22日～5月28日

順位	ゲーム名	メーカー	ポイント
1	マリオのピクロス	任天堂	24
2	星のカービィ2	任天堂	22
3	赤ずきんチャチャ	トミー	6
4	カービィのピンボール	任天堂	6
5	ぷよぷよ	バンプレスト	6
6	テトリス	任天堂	6
7	オセロワールド	ツクダオリジナル	4
8	★ちびまる子ちゃん まる子デラックス劇場	タカラ	4
9	ONIV 隠忍を継ぐ者	バンプレスト	4
9	役満	任天堂	4

5月29日～6月4日

順位	ゲーム名	メーカー	ポイント
1	★魔法騎士レイアース	トミー	18
2	マリオのピクロス	任天堂	18
3	星のカービィ2	任天堂	14
4	赤ずきんチャチャ	トミー	6
5	ぷよぷよ	バンプレスト	6
5	テレビアニメ スラムダンク2	バンダイ	6
7	テトリス	任天堂	6
8	オセロワールド	ツクダオリジナル	4
9	ONIV 隠忍を継ぐ者	バンプレスト	4
9	役満	任天堂	4

※データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、株式会社メッセサンオー、他
※実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

週間売り上げRanking &
Reader's Ranking'95

Reader's Ranking'95

今回はSFC14本、GB1本と、多いとは言えないが、なかには何本か注目したいソフトが含まれている。まず、一番に注目されるのは前人気も非常に高かった『シムシティ2000』だろう。市長となって都市を建設運営していくシミュレーションだ。次は、『す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー』。おなじみの『す～ぱ～ぷよぷよ』の評価が高かっただけにこちらも好評価が期待できそうだ。ほかには世界中で親しまれている「スヌーピー」が初めてテレビゲームになった『スヌーピーコンサート』や、かつてのゲームセンターの名作を1本にまとめた『Nichibutsu Arcade Classics』などの評価が興味深い。

また、今回は'95年度のランキングの中間報告をオマケで付けてみたぞ。現在のところ、SFCでは『クロノ・トリガー』が、GBでは『星のカービィ2』がそれぞれ1位になっている。この後の約半年間、はたして首位を守ることができるのか!? 乞うご期待。

スーパーファミコン

注目の『シムシティ2000』は、総合得点22点台と意外に低い評価だった。熱中度、オリジナリティでは高い評価を得ているものの、ほかの項目、特にキャラクタで足を引っ張ってしまったようだ。一方、『す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー』は総合得点24点で、順位も6位と高い評価を得ている。

SFC 5/19 スーパー競馬2

アイマックス／競馬シミュレーション／11800円(別)

生産、購入した競走馬を調教で鍛え、GⅠレース優勝を目指す競馬シミュレーション。レースはTV番組「スーパー競馬」と同じ形で実況され同番組の人気コーナーも再現されている。

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.38(78)	3.10(106)	2.98(121)	19.18
操作性	熱中度	オリジナリティ	(85位)
3.11(127)	3.38(70)	3.23(74)	

SFC 5/19 バトルタイクーン

ライトスタッフ／アクション／10980円(別)

9人のキャラクタのなかから1人選び、闘いやアイテムによってそのキャラクタを育てていく対戦格闘アクション。★とてもおもしろかった！（大阪府／國本晋平）

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.77(32)	3.51(33)	3.41(35)	21.49
操作性	熱中度	オリジナリティ	(34位)
3.55(38)	3.64(34)	3.62(26)	

SFC 5/19 スヌーピーコンサート

三井不動産・電通／アクション／9800円(別)

★ツボを押さえた造りで非常にかわいい。しかし、パスワードが少なかった。それと、「コンサート」なんだから、もーちょっと曲目を増やして欲しかった。（大阪府／山本亜希）

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.59(49)	3.55(28)	2.98(122)	19.98
操作性	熱中度	オリジナリティ	(60位)
3.31(71)	3.29(83)	3.25(68)	

SFC 5/19 シンジケート

EAV／アクション／9800円(別)

サイボーグ化したエージェントを操作して戦い、全50国にそれぞれ用意されている極秘任務を遂行する。武器やパーツを開発、購入してエージェントを改造し、能力を上げていく。

キャラクタ	音楽	買い得	総合
2.90(174)	2.80(183)	3.00(113)	17.85
操作性	熱中度	オリジナリティ	(157位)
3.02(148)	3.05(140)	3.07(124)	

SFC 5/26 コンピュータ脳力解析 ウルトラ馬券

カルチャーブレーン／競馬予想／12800円(別)

競馬新聞などに載っている、前走成績や距離別成績などのデータを入力し、勝馬を予想する競馬予想ソフト。美人ターフライターの花岡貴子さんがゲームの案内役として登場する。

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.08(142)	3.03(130)	2.90(152)	18.51
操作性	熱中度	オリジナリティ	(127位)
3.08(136)	3.26(92)	3.18(84)	

SFC 5/26 シムシティ2000

イマジニア／シミュレーション／12800円(別)

都市を建設していくシミュレーション。★街を造るのがこれほど大変だとは思わなかった。（徳島県／東方勝幸）★セーブが1つしかできないのは残念。（茨城県／宇都木茂）

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.49(62)	3.61(19)	3.54(21)	22.51
操作性	熱中度	オリジナリティ	(15位)
3.58(31)	4.25(5)	4.04(5)	

SFC 5/26 スターゲイト

アクレイムジャパン／アクション／10900円(別)

映画「スターゲイト」原作のアクションゲーム。プレイヤーは、ジャック・オニール大佐となって敵を倒していく。★敵が堅すぎて面倒くさくなることがある。（広島県／吉岡和義）

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.17(124)	3.20(83)	3.10(86)	18.71
操作性	熱中度	オリジナリティ	(117位)
3.00(150)	3.29(85)	2.95(146)	

SFC 5/26 ウォーロック

アクレイムジャパン／アクション／10900円(別)

同名の人気映画をベースにした横スクロールのアクションゲーム。アンデッドやスライムなどを倒しながら進み、サタンの息子「ウォーロック」より早く、ルーンの石を集めていく。

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.26(101)	2.85(172)	2.79(179)	17.67
操作性	熱中度	オリジナリティ	(165位)
2.97(161)	2.85(190)	2.94(151)	

SFC 5/26 パチンコ連チャン天国

バップ／パチンコ／9800円(別)

実在機をモチーフにした、3種類のデジパチが登場するパチンコ攻略ソフト。ゲーム中に登場する攻略本を見れば、パチンコ店にある実際のパチンコ台攻略の参考にできる。

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.32(91)	3.32(57)	3.13(77)	19.26
操作性	熱中度	オリジナリティ	(79位)
3.13(121)	3.16(106)	3.21(79)	

SFC 5/26 Nichibutsu Arcade Classics

日本物産／アクション・シューティング／5980円(別)

『クレイジー・クライマー』『ムーンクレスタ』『フリスキー・トム』の3本をSFCで1本にして発売。★昔のことを思い出しながらやってみた。なつかしかった。（東京都／寺田一喜）

キャラクタ	音楽	買い得	総合
2.85(187)	2.96(147)	3.43(31)	18.82
操作性	熱中度	オリジナリティ	(107位)
3.20(102)	3.28(86)	3.11(113)	

SFC 5/26 スパークワールド

DEN'Z／アクション／8500円(別)

ブロックが規則正しく並んだステージ内に、一定の時間が経つと放電する電池を仕掛け相手の車をやっつけていく。自分と相手を合わせて、1ステージに4台の車が登場する。

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.00(152)	3.12(101)	2.94(140)	18.41
操作性	熱中度	オリジナリティ	(130位)
3.21(99)	3.09(129)	3.06(125)	

SFC 5/26 早指し 二段森田将棋2

セタ／将棋／14900円(別)

人気将棋ソフト『森田将棋』シリーズ最新作。前作より、さらに思考が速くなった。★思考速度はかなり速くなっているが、強さは少し強くなっただけ。（静岡県／山岸明典）

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.00(152)	2.80(184)	3.05(101)	18.08
操作性	熱中度	オリジナリティ	(144位)
3.15(111)	3.13(117)	2.95(147)	

※Reader's Ranking'95は'94年12月以降発売のスーパーファミコン205本、ゲームボーイ37本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは、項目ごとの順位を示しています。

Reader's Ranking'95 TOP10中間報告('94 12/1～'95 5/26発売のソフト)

ハード	順位	タイトル	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
SFC	1	クロノ・トリガー	25.68	4.54①	4.37①	3.90②	4.17①	4.40②	4.31①
SFC	2	第4次スーパーロボット大戦	24.71	4.34②	4.22②	3.81⑤	4.04⑤	4.26④	4.04④
SFC	3	スーパーボンバーマン3	24.24	4.26④	3.79⑥	3.90③	4.15②	4.21⑥	3.94⑧
SFC	4	FRONT MISSION	24.18	4.21⑤	4.00③	3.79⑦	3.83⑧	4.31③	4.05③
SFC	5	ダービースタリオンIII	24.08	4.18⑦	3.85⑤	3.67⑪	3.99⑥	4.43①	3.97⑥
SFC	6	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	24.00	4.29③	3.91④	3.81⑥	3.97⑦	4.16⑨	3.86⑪
SFC	7	スーパー桃太郎電鉄III	23.53	3.90⑳	3.76⑨	3.88④	4.10④	4.09⑩	3.81⑮
SFC	8	RPGツクール SUPER DANTE	23.40	3.62㊼	3.66⑬	3.95①	3.73⑯	4.18⑦	4.27②
SFC	9	Jリーグ エキサイトステージ'95	23.22	3.77㉛	3.64⑯	3.79⑧	4.10③	4.17⑧	3.74⑳
SFC	10	実況パワフルプロ野球2	23.07	4.13⑨	3.77⑦	3.61⑯	3.79⑪	3.95⑭	3.82⑭
GB	1	星のカービィ2	22.52	4.15①	3.58①	3.62②	3.78①	3.70③	3.67③
GB	2	マリオのピクロス	22.36	3.34⑭	3.36⑦	3.88①	3.65②	4.10①	4.03①
GB	3	桃太郎電劇2	21.82	3.88④	3.42⑥	3.55③	3.42⑧	3.79②	3.76②
GB	4	テレビアニメ スラムダンク2	21.36	4.00③	3.46④	3.48⑥	3.45⑦	3.49⑦	3.49⑤
GB	5	魔法陣グルグル	21.22	4.02②	3.33⑨	3.31⑨	3.64③	3.58⑤	3.33⑧
GB	6	赤ずきんチャチャ	20.94	3.71⑥	3.44⑤	3.53④	3.26⑫	3.62④	3.38⑥
GB	7	ONI V 隠忍を継ぐ者	20.79	3.56⑨	3.48③	3.48⑤	3.54⑤	3.37⑫	3.36⑦
GB	8	パックインタイム	20.59	3.81⑤	3.49②	3.17⑫	3.62④	3.29⑭	3.22⑪
GB	9	SD飛龍の拳 外伝	20.34	3.58⑦	3.23⑪	3.38⑦	3.41⑨	3.49⑥	3.25⑩
GB	10	幽☆遊☆白書 第4弾 魔界統一編	20.08	3.39⑬	3.24⑩	3.32⑧	3.13⑳	3.45⑨	3.55④

SFC 5/26 グール・パトロール

ビクターエンタテインメント／アクション／8800円(別)

逃げ出してしまった悪霊たちを封印するために戦うアクションゲーム。クロスボウやマシンガンなど5種類の武器を使いわけ、各ステージにいる捕虜を救出していく。

キャラクタ	音楽	買い得	総合
2.91(173)	3.22(74)	2.72(190)	18.12 (139位)
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	
3.16(109)	3.13(117)	3.00(139)	

SFC 5/26 す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー

バンプレスト／アクションパズル／9200円(別)

落ちてくるぷよを使い、各面に設定された条件をクリアしていく。★超難しくて一家で悩んでいます。(北海道／伊藤健太) ★頭をひねって解けたときは快感。(千葉県／伊藤貴子)

キャラクタ	音楽	買い得	総合
4.29③	3.91④	3.81⑥	24.00 (6位)
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	
3.97⑦	4.16⑨	3.86⑪	

GB 5/26 ちびまる子ちゃん まる子デラックス劇場

タカラ／アドベンチャー／3980円(別)

人気少女マンガ「ちびまる子ちゃん」を原作にしたアドベンチャーゲーム。★ゲームオリジナルのストーリーがないので、本を読んだほうがいいと思った。(岡山県／白神睦久)

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.33⑮	2.96㉒	3.00⑱	18.52 (21位)
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	
3.15⑲	3.09㉒	3.00㉒	

ゲームボーイ

GBの対象ソフトは「ちびまる子ちゃん　まる子デラックス劇場」の1本のみ。その評価だが、総合得点が18点台で順位も21位と、あまり良いとは言えない結果に終わっている。『星のカービィ2』や『マリオのピクロス』のように、総合20点台を軽く越えるソフトがもっとどんどん出て欲しいものだ。

超新作究極の先取り大作戦

〈スーパーファミコン〉

●アクレイムジャパンからは新作が2本。あのジョージ・フォアマンの名を冠したボクシングゲーム『フォアマン フォー リアル』と、同名映画のアクションゲーム『バットマン フォエヴァー』。マッチョでスパルタンなコスチュームにリニューアルされたバットマンは当然として、新登場のロビンや敵キャラのリドラーなどがどのように動いてくれるのか楽しみだね。

●カプコンは、ディズニーアニメのキャラクタを使ったアクションゲームを4本発表したぞ。『ピノキオ(仮称)』、『ドナルドダックのマウイマラード(仮称)』、『ポカホンタス(仮称)』、『トイ・ストーリー(仮称)』がそれで、ディズニーファンにはうれしいラインナップとなっている。

●変わりダネのゲームに強いヴィジットは、クトゥルー神話を題材にしたアドベンチャー仕立ての心理ゲーム『クトゥルー レポート(仮称)』を発表。神話大系の多くの主人公がそうであるように、プレイヤーは狂気と正気のはざまで破滅を迎えるのだろうか…。また、アクションでは『クーリー スカンク』、パズルでは『Mr.ゴカトリス』と、受ける印象が180度違うタイトルも同時に発表されている。

●スピルバーグが製作総指揮を務めた映画をアクションゲーム化した『キャスパー(仮称)』がケイエスエスから発売されるぞ。また、『パチスロ物語 パル工業スペシャル(仮称)』も控えており、パチスロファンへのアピールもバッチリフォローしている。

●アスミックから騎手育成タイプシミュレーションの第2弾『ダービージョッキー2』が発売される。新人騎手のデータも入っているぞ。

●パック・イン・ビデオでは『牧場物語(仮称)』というシミュレーションゲームを開発しているぞ。牧場で牛や馬を育てるものになるらしい。

●ナムコの『テイルファンタジア』は、『テイルズ オブ ファンタジア』というタイトルに変更された。

〈ゲームボーイ〉

●アクレイムジャパンから、SFCと同じタイトルのGB版『フォアマン フォー リアル』と、『バットマン フォエバー』が発売される。内容はSFC版とほとんど一緒。

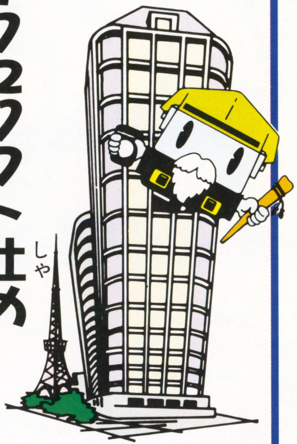
〈バーチャルボーイ〉

●BPSから発売予定になっていた『フェイスボール(仮称)』が、大幅にタイトル変更。その名も『笑う角には敵がいる!? ニコちゃんバトル』。どんなものになるのか気になるところ。

すごいへべれけ byうっちー

隠居の目

マイクロソフト社の真似をしてはいけない



6月5日付けの日経新聞によれば、マイクロソフト社は一般ユーザー向けのイメージ広告を、主要新聞、週刊誌上で年末まで9億円をかけて実施するとのこと。確かに手元にある『週刊現代6／17号』にはカラー8ページのイメージ広告（定価で1400万円！）が入っていて、「楽しさと快適さにあふれるマイクロソフト」を身近なものとして認知させようとしている。

こうしたイメージ戦略の一方で、ほとんどのパソコンのヘビーユーザーであれば、マイクロソフトのソフトがそんなにフレンドリーではないことを知っている。最近発売された『ACCESS V2・0』（Win版）にしても、データ交換中に文字化けするといった重大なバグが発見されたし、有名な『EXCEL』にしても、要求されれば、バグの対策用ソフトを配付している。それも媒体の実費といいながらも、有料だ。さらに、これらバグに対する問い合わせ窓口にしても、最初の90日が経過したら有料でしか応じないというのだから、とてもユーザーフレンドリーなどとは言いがたい。

このような発想は、いかにも米国の企業らしく、その背景には品質というものに対するユーザーの要求の差があるように思う。まず欠陥がないのが当然であり、仮にあっても発売元の責任で無償で修正されるべきだという、日本の常識は、そこにはないのだ。

将来のユーザー向けのイメージ広告に金を使う一方で、現実のユーザーから欠陥の修正にさえ金を巻き上げるような企業は、存続しえないはずだが、市場支配力があるがために皆が泣き寝入りしているというのが、マイクロソフト社における日本の現実なのだ。

さて、ゲームに直接関係ない話を長々と書いてきたのは、日本ではパソコン系のソフトがあまり受け入れられないのは、同じような理由からではないかと思うからだ。制作者の思い入れだけが全面に出ていて、ユーザーインタフェースがよくないといったゲームに対する評価は高くないし、米国のCD-ROMゲームを普通の日本のゲームユーザーが見れば、そう感じてしまうケースが多いのだ。

日本のユーザーは非常に高い品質を要求する。工業製品を世界に輸出する原動力となったこの品質へのこだわりは、ソフトについても同様で、貴重な日本ゲーム界の資産なのだということを忘れてはならない。

（発行人／山森尚）

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

ふう…（ため息）。またもやイチ押し認定ソフトは出ず。ちょっと寂しさを隠しきれないマリオクラブだ。グチッても仕方ないので、そろそろ恒例と化しつつある、ファミマガのオススメソフトをイチ押し候補として紹介していくとしよう。

今回ピックアップするタイトルは『第2次スーパーロボット大戦G』。人気シリーズの最新作だ。内容についてはファンならご存じのとおり、多彩なアニメ作品からロボットや人物などを集めて、大規模な戦争を繰り広げるSLG。そうは言っても全然カタい雰囲気のゲームじゃなくて、簡単操作でルールも明確、初心者でもとっつきやすいぞ。さらに、SFC版には姿がなかった「Vガンダム」「Gガンダム」のメンバーが参戦しているのも嬉しいところ。ドモンガシャイニングフィンガーを放つさまは、他の機種ではお目にかかれないのだ。スーパーGBを持っている人なら13色対応のキレイな画面でプレイできるぞ。発売日は6月30日の予定、価格は5980円（消費税込み）。

⬆Gガンダムといえば、やっぱりこのセリフがなきゃね

⬆ガンダムやエルガイムなど、有名ロボットたちが総出演！

イチ押しソフト評価システム

20～30人ほどの任天堂の社員および無作為に選ばれた一般ユーザーが実際にゲームをプレイして得た評価の社内データを基にし、グラフィックや操作性、トッツキ度など、各項目の得点の高いものを推奨ソフトに認定している。さらに長所や短所、販売本数の予想などのデータを加えて任天堂の系列店舗に提供している。

©ダイナミック企画／創通エージェンシー／サンライズ／テレビ朝日／BANPRESTO

Master
~虹色の魔石~
を疾ける!!
ドラマティック
王様「おお、リイムよ よくぞまいった。
さっそくだが、頼みたい事があるのじゃ」
マジック
Report
魔法でHPを回復します。
アクション
プリンセス
ライム
モーモー
ダイナマイツ
タムタム
タンバリン
リイム
ライクバーン
SUPER Famicom
16メガ+バッテリーバックアップ
6月30日発売予定
予価:9,900円(税別)
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
制作・発売:徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03-3573-8614
販　　売:㈱徳間ジャパンコミュニケーションズ 〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03-5470-8372
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./ZENER WORKS
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

RPGシミュレーション

Little Master

リトルマスター

勇者(ゆうしゃ)は大陸(たいりく)

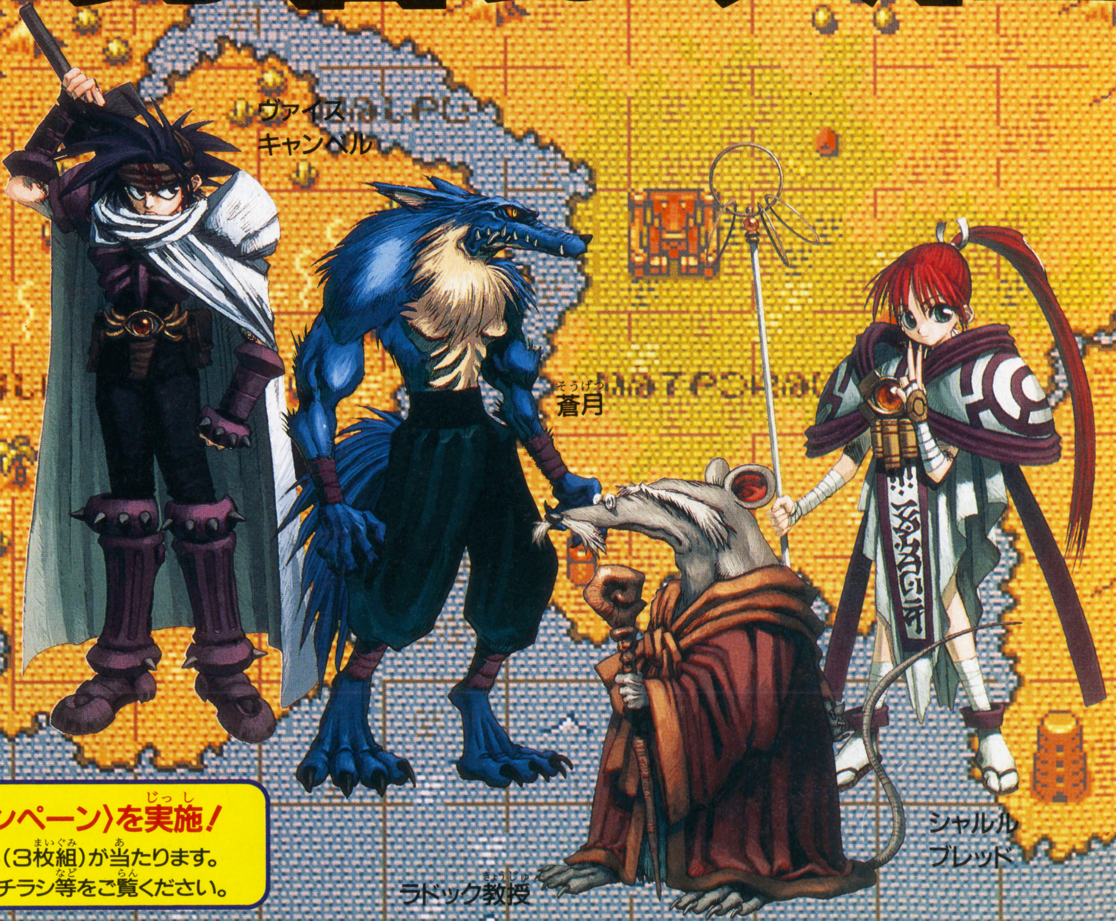
ユニオン

トラップ

インパクト

GB版(ゲームボーイばん)のシステムをそのままに、『戦闘(せんとう)アニメーション』、『合体(がったい)』などをさらにパワーアップ。戦闘(せんとう)のときにAボタンを押(お)すと効(き)きめが変化(へんか)する『インパクト機能(きのう)』。『攻撃魔法(こうげきまほう)』を使(つか)える新(しん)キャラの登場(とうじょう)。シネスコサイズの画面(がめん)でストーリーが進行(しんこう)する『ドラマイベント』。時間(じかん)が経(た)つと変化(へんか)するフィールド・マップ。メダルをためて、買(か)い物(もの)や病気(びょうき)を直(なお)してもらったり……と新(しん)システムもいっぱい。

遺跡(いせき)を舞台(ぶたい)に、勇者(ゆうしゃ)リイムの魔石(ませき)をめぐる冒険(ぼうけん)が始(はじ)まるぞ。



空前絶後(くうぜんぜつご) スペシャルのキャンペーン 3連発(れんぱつ)

〈スペシャルキャンペーン〉を実施(じっし)!

オリジナルテレカセット(3枚組(まいぐみ))が当(あ)たります。
詳(くわ)しくは店頭(てんとう)ポスター、チラシ等(など)をご覧(らん)ください。

人気(にんき)ランキングは、ゲームボーイマガジンVol.16の調査結果(ちょうさけっか)です。

ちっちゃいアルルのおっきな冒険
キャラクタの動きがよくわかる画面。アルルの表情で残りの体力がわかるぞ
見やすい2Dマップ
絶妙なかけあい漫才
もう1ぴきいたの！？
『ぷよぷよ』で大好評の"かけあい漫才"も、キャラクタの種類以上あるのだ！
迫力の魔法ビジュアル
ケットシーA B
「いたいにゃん！！」
アルルのカワイイ動きに合わせて、ファイヤーなどの魔法が繰り出すぞ！
すけとうだら軍団、最初の登場シーン。イタズラをして逃げているのか？
イベントてんこもり
TVCM
放映中!!
ぷよぷよキャラが
たぁっくさん登場
新キャラ
デビル君も登場
魔導物語
SFC スーパーファミコン
発売決定!!
COMING SOON!!
予価9,900円(税別)
ハーピー
歌うことが大好きな女の子。でもヘタッピ
サタン様
現在、別荘で休養中。客が来ると宴をひらく
すけとうだらJr.
軍団のリーダー。訳ありで、グレている。
ドラコケンタウロス
サタン様のファンクラブ会員、第1号
ぞう大魔王
語尾に「ぞう」をつける変わった魔物
ミニゾンビ
すけとうだら軍団で多彩な攻撃方法がある
茶
アルル・ナジャ
本編の主役。今回は幼稚園時代のお話
ウィッチ
魔法使いの女の子。高飛車な性格である
スキヤポデス
正体不明だったが実は光の森の守り神
ナスグレイブ
とてもナーバスな手足のついたナスの魔物
カーバンクル
不思議な生き物でマスコット的な存在
スケルトンT
すけとうだら軍団の一員でお茶が好き

SUPER Famicom
まどうものがたり　はなまるだいようちえんじ
Tim
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
魔導物語
はなまる
大幼稚園児
ぷよぷよRPG登場！
スーパーファミコン用ソフト
バッテリーバックアップつき
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.／COMPILE CORP.
制作・発売：徳間書店インターメディア㈱　〒105　東京都港区東新橋1-1-16　☎03-3573-8614
販　　売：㈱徳間ジャパンコミュニケーションズ　〒105　東京都港区新橋4-10-1　☎03-5470-8372

NEW GAME CALENDAR

気になるゲームの発売日はいつ!?

新作ゲームカレンダー

スーパーファミコン　ゲームボーイ　バーチャルボーイ

★メーカー名　♣予価　(別)消費税別　(込)消費税込　◆発売日に変更があったものです　青字のゲームは初登場のものです

8月上旬～下旬

スーパーファミコン

◆4日　稲妻サーブだ／　スーパービーチバレー
★ヴァージン　インタラクティブ♣9800円(別)

4日　Jリーグサッカープライムゴール3
★ナムコ♣9800円(別)

4日　鬼神童子ZENKI　烈闘雷伝
★ハドソン♣9800円(別)

◆4日　超魔法大陸　WOZZ
★BPS♣10800円(別)

10日　ヨッシーアイランド
★任天堂♣9800円(別)

10日　スーパーパワーリーグ3
★ハドソン♣9980円(別)

上旬　ザ・心理ゲーム3
★ヴィジット♣9800円(別)

上旬　美少女戦士セーラームーン　～Another Story～
★エンジェル♣11800円(別)

◆11日　ドナルドダックの魔法のぼうし
★エポック社♣9800円(別)

11日　武宮正樹九段の囲碁大将
★ケイエスエス♣14800円(別)

11日　ブラックソーン　★ケムコ♣9400円(別)

11日　忍者龍剣伝　巴　★テクモ♣7980円(別)

11日　白いリングへ
★ポニーキャニオン♣9980円(別)

25日　魔獣王　★ケイエスエス♣10800円(別)

◆25日　全日本GT選手権
★カネコ♣9980円(別)

◆25日　みる・きく・あそぶ　Fido Dido 救Q BOX
★カネコ♣8800円(別)

下旬　ジャスティス・リーグ
★アクレイムジャパン♣11800円(別)

◆下旬　ジャッジ・ドレッド
★アクレイムジャパン♣10900円(別)

下旬　超兄貴　爆烈乱闘篇
★メサイヤ♣11800円(別)

◆25日　実戦／　バスフィッシング必勝法　in USA
★サミー工業♣未定

ゲームボーイ

4日　13色対応　おとぎ話大戦
★西次元♣4900円(別)

10日　13色対応　ボンバーマンGB2
★ハドソン♣4300円(別)

21日　13色対応　スーパードンキーコングGB
★任天堂♣3900円(別)

◆下旬　NBA JAM　トーナメントエディション
★アクレイムジャパン♣4800円(別)

◆下旬　ジャッジ・ドレッド
★アクレイムジャパン♣4500円(別)

バーチャルボーイ

◆11日　T&E　ヴァーチャル　ゴルフ
★T&Eソフト♣未定

7月

スーパーファミコン

7日　史記英雄伝
★アウトリガー工房♣10800円(別)

7日　パチンコチャレンジャー
★カロッツェリアジャパン♣9800円(別)

7日　実戦パチスロ必勝法クラシック
★サミー工業♣9500円(別)

7日　スーパーF1サーカス外伝
★日本物産♣9900円(別)

7日　真・一獲千金　★バップ♣9800円(別)

7日　キャラバン　シューティングコレクション
★ハドソン♣6800円(別)

7日　できたてハイスクール
★BPS♣9990円(別)

14日(金)　ファミコン通信 1995No.15発売日

◆14日　スーパー競輪
★アイマックス♣9800円(別)

14日　KAT'S RUN　全日本Kカー選手権
★アトラス♣10800円(別)

14日　ミスティックアーク
★エニックス♣11800円(別)

14日　4人将棋　★POW♣9800円(別)

14日　ラプラスの魔
★ビック東海♣9900円(別)

14日　ピットフォール
★ポニーキャニオン♣9800円(別)

14日　甲子園4
★魔法株式会社♣9800円(別)

中旬　攻略カジノバー
★日本物産♣7800円(別)

21日　ビッグ一撃／　パチスロ大攻略2　～ユニバーサル・コレクション～
★アスク講談社♣10800円(別)

21日　悪魔城ドラキュラXX
★コナミ♣9800円(別)

◆21日　らんま1/2　奥義邪暗拳
★小学館プロダクション／東宝　♣8800円(別)

21日　スーパー　ヴァリアブル・ジオ
★TGL♣9980円(別)

21日　ダンクエスト
★テクノスジャパン♣9900円(別)

21日　将棋最強
★魔法株式会社♣14800円(別)

◆28日　就職ゲーム
★イマジニア♣11800円(別)

28日　忍たま乱太郎
★カルチャーブレーン♣9800円(別)

28日　超原人2　★ハドソン♣8900円(別)

28日　スーパー・インディ・ジョーンズ
★ビクターエンタテインメント♣10800円(別)

28日　ウルティマ恐竜帝国
★ポニーキャニオン♣9800円(別)

28日　エメラルドドラゴン
★メディアワークス♣9800円(別)

◆28日　CARRIER ACES
★ユーメディア♣12800円(別)

◆29日　ブランディッシュ2
★光栄♣10800円(別)

下旬　ファイティングベースボール
★ココナッツジャパン　エンターテイメント♣9400円(別)

下旬　麻雀繁盛記　★日本物産♣6500円(別)

下旬　GO GO ACKMAN2
★バンプレスト♣9500円(別)

◆下旬　SD F-1グランプリ
★ビデオシステム♣未定

下旬　ウルトラリーグ(仮称)
★ユタカ♣9800円(別)

◆未定　バスマスターズクラシック
★アルトロン♣11800円(別)

◆未定　武豊　G I メモリー　★NGP♣未定

未定　猛虎伝説'95　～阪神タイガース～
★エンジェル♣9980円(別)

未定　ゲームの達人　★サンソフト♣未定

未定　上海　万里の長城　★サンソフト♣未定

未定　ポポイっとへべれけ
★サンソフト♣未定

未定　超高速　本格囲碁
★セタ♣14800円(別)

未定　松方弘樹のスーパートローリング
★トンキンハウス♣9900円(別)

ゲームボーイ

14日　13色対応　NINKŪ－忍空－
★トミー♣4200円(別)

14日　13色対応　ギャラガ&ギャラクシアン
★ナムコ♣3800円(込)

下旬　13色対応　アルフレッドチキン
★サンソフト♣4300円(別)

下旬　13色対応　フリスキートム
★日本物産♣3980円(別)

バーチャルボーイ

21日(金)バーチャルボーイ発売日
★任天堂♣15000円(別)

21日　レッドアラーム
★T&Eソフト♣4900円(別)

21日　ギャラクティック　ピンボール(仮称)
★任天堂♣4900円(別)

21日　テレロボクサー(仮称)
★任天堂♣4900円(別)

21日　マリオズVBテニス(仮称)
★任天堂♣4900円(別)

未定　バーティカルフォース
★ハドソン♣未定

6月

スーパーファミコン

16日　夜光虫　★アテナ♣10800円(別)

23日　実戦競艇　★イマジニア♣11800円(別)

◆23日　Mr. Do／　★イマジニア♣5980円(別)

23日　西陣パチンコ物語
★ケイエスエス♣10800円(別)

23日　Pマン　★ケムコ♣9200円(別)

23日　アースワーム・ジム
★タカラ♣9800円(別)

23日　トランプアイランド
★パックインビデオ♣8900円(別)

◆23日　ルインアーム
★バンダイ♣10800円(別)

23日　スーパー・スターウォーズ／　ジェダイの復讐
★ビクターエンタテインメント♣10800円(別)

23日　プリンセスミネルバ
★ビック東海♣9900円(別)

30日(金)　ファミコン通信 1995No.14発売日

30日　大物ブラックバスフィッシング　人造湖編
★アクレイムジャパン♣12800円(別)

◆30日　プロ麻雀　極III　★アテナ♣9800円(別)

30日　Circuit USA
★ヴァージン　インタラクティブ♣9800円(別)

30日　復刻版　提督の決断
★光栄♣9800円(別)

30日　ガメラ　★サミー工業♣9980円(別)

30日　リトルマスター　～虹色の魔石～
★TIM♣9900円(別)

30日　スーパー競艇　★日本物産♣9500円(別)

30日　新日本プロレスリング公認　'95闘強導夢BATTLE7
★バリエ♣未定

30日　グランヒストリア
★バンプレスト♣11400円(別)

30日　スーパーファイヤープロレスリング　クイーンズスペシャル
★ヒューマン♣11400円(別)

30日　デア　ラングリッサー
★メサイヤ♣10800円(別)

下旬　とっても／ラッキーマン
★バンダイ♣8800円(別)

ゲームボーイ

16日　13色対応　モグモグGOMBO
★バンダイ♣4800円(込)

23日　13色対応　パチンコ物語外伝
★ケイエスエス♣5980円(別)

23日　13色対応　人生ゲーム
★タカラ♣4660円(別)

30日　13色対応　スーパーパチンコ大戦
★バンプレスト♣3980円(込)

30日　13色対応　第2次　スーパーロボット大戦G
★バンプレスト♣5980円(込)

発売日未定

スーパーファミコン

スーパー花札2　★アイマックス
バットマン　フォエヴァー
★アクレイムジャパン
フォアマン　フォー　リアル
★アクレイムジャパン
ウィザードリィVI　★アスキー
柿木将棋(仮称)　★アスキー
義経伝説　★アスキー
レナスII　ー封印の使徒ー　★アスミック
テーマパーク　★EAV
G・O・D　～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～
★イマジニア
あかずの間
THE FORBIDDEN ROOM
★ヴィジット
◆ラインディフェンス　★ヴィジット
常勝麻雀　天牌　★エニックス
ドラゴンクエストVI　★エニックス
天地創造　★エニックス
トイ・ストーリー(仮称)　★カプコン
ドナルドダックのマウイマラード(仮称)
★カプコン
ピノキオ(仮称)　★カプコン
ファイナルファイト3(仮称)　★カプコン
ポカホンタス(仮称)　★カプコン
ミッキーとドナルド
マジカルアドベンチャー3
★カプコン
ロックマンX3　★カプコン
シェラザード伝説・ザ・プレリュード(仮称)
★カルチャーブレーン
飛龍の拳プロ(仮称)　★カルチャーブレーン
タクティクスオウガ　★クエスト
キャスパー(仮称)　★ケイエスエス
無人島物語　★ケイエスエス
ストーンプロテクターズ　★ケムコ
元祖パチンコパチスロ2(仮称)
★ココナッツジャパン　エンターテイメント
パチ夫くんSPECIAL3
★ココナッツジャパン　エンターテイメント
ファイティングアイスホッケー
★ココナッツジャパン　エンターテイメント
◆まんまのファンタジーワールド(仮称)
★ココナッツジャパン　エンターテイメント
Triff　ー大西部アニマルの秘宝ー
★サイクロン
アルバートオデッセイ外伝　翼の記憶
★サンソフト
SUPERアメリカン・フットボール
★ジャレコ
◆エナジーブレイカー　★タイトー
カオスシード　★タイトー
恐竜王子ドン　★タイトー
クリスタニア(仮称)　★タイトー
プリンセスメーカー
～Legend of Another World～
★タカラ

魔天伝説　ー戦慄のオーパーツー　★タカラ
不思議のダンジョン2　風来のシレン
★チュンソフト
魔導物語　～はなまる大幼稚園児～　★TIM
HT&T　ドラゴンズ' ヘブン
★データイースト
もってけ　Oh／　ドロボー
★データイースト
◆MADARA SAGA　幼稚園戦記まだら
★データム・ポリスター
蓬莱学園の冒険～転校生スクランブル～
★DEN'Z
MASK(仮称)　★東宝
STARTREK THE NEXT
GENERATION(仮称)
★徳間書店
マサカリ伝説・スーパーRPG編
★トンキンハウス
フェリシア　★トンキンハウス
ヴォーグ(仮称)　★ナグザット
ホーリーアンブレラ　～ドンデラの無謀!!～
★ナグザット
テイルズ　オブ　ファンタジア　★ナムコ
なんでも!?　タイホマン　★ナムコ
京楽・三洋・豊丸・大一・マルホン
Palor／パーラー／2
★日本テレネット
イースV(仮称)　★日本ファルコム
黒鉄ヒロシの優駿伝説　★日本物産
ナイトメアバスターズ　★日本物産
サウンドファンタジー　★任天堂
スターフォックス2(仮称)　★任天堂
AIII　S. V.　★パック・イン・ビデオ
つり太郎　磯釣り(仮称)
★パック・イン・ビデオ
牧場物語(仮称)　★パック・イン・ビデオ
魔女たちの眠り　★パック・イン・ビデオ
鮫亀　★ハドソン
天外魔境ZERO　★ハドソン
ミロン(仮称)　★ハドソン
朝日新聞連載　加藤一二三九段将棋　心技流
★バリエ
キャプテン翼J(仮称)　★バンダイ
ドラゴンボールZ　超悟空伝　覚醒編
★バンダイ
幕末ONI(仮称)　★バンプレスト
麻雀飛翔伝　真　哭きの竜　★ベック
ローマ興亡史　★マイクロネット
ガンガンガンチャン　★マジファクト
リングにかけろ　★メサイヤ
ゼロヨンチャンプRR2(仮称)
★メディアリング
スーパーゴルフダイジェスト　★四次元
スーパースネーキー2　★四次元
全国高校サッカー2　★四次元
にげろ／ジャッキー～　★四次元

ゲームボーイ

バットマン　フォエヴァー
★アクレイムジャパン
フォアマン　フォー　リアル
★アクレイムジャパン
13色対応　ストリートファイターII
★カプコン
ZOOL　★インフォコム
バスフィッシングガイド&トレーニング
★スターフィッシュ

連珠BOY　★ナグザット
MAJESTIC MAGICIAN(仮称)
★NICS
ブロックくずしGB　★POW
13色対応　ドラゴンボールZ　悟空激闘伝
★バンダイ
スターウォーズ　★マイクロワールド

バーチャルボーイ

インスマウスの館　★アイマックス
バーチャルボウリング(仮称)　★アテナ
ドラえもん(仮称)　★エポック社
インターセプト(仮称)
★ココナッツジャパン　エンターテイメント
サンディズポイント(仮称)
★ココナッツジャパン　エンターテイメント

スペーススカッシュ(仮称)
★ココナッツジャパン　エンターテイメント
プロテウスゾーン(仮称)
★ココナッツジャパン　エンターテイメント
V-テトリス　★BPS
バーチャルバトルボール　★ヘクト

8月未定以降

スーパーファミコン

◆8月未定　トムとジェリー2
★アルトロン♣9900円(別)
8月未定　紺碧の艦隊
★エンジェル♣10800円(別)
8月未定　ノーマーク爆牌党
史上最強の雀士達(仮称)
★エンジェル♣10800円(別)
8月未定　天地を喰らう　三国志群雄伝
★カプコン♣12800円(別)
8月未定　魔法騎士レイアース
★トミー♣9800円(別)
8月未定　ライトファンタジーII
★トンキンハウス♣9800円(別)
8月未定　ヴェルヌワールド
★バンプレスト♣11800円(別)
8月未定　学校であった怖い話
★バンプレスト♣11800円(別)
8月未定　すーぱーぐっすんおよよ
★バンプレスト♣9980円(別)
8月未定　バトルロボット烈伝
★バンプレスト♣12800円(別)
8月未定　新将棋倶楽部(仮称)
★ヘクト♣未定
8月未定　ロゴス・パニック
★ユタカ♣9800円(別)
◆9月1日　ころんらんど
★ユーメディア♣6800円(別)
◆9月8日　最強　～高田延彦～
★ハドソン♣10900円(別)
9月上旬　バウンティ・ソード
★パイオニアLDC♣11400円(別)
◆9月15日　アリスのペイントアドベンチャー
★エポック社♣8800円(別)
◆9月下旬　桜井章一の雀鬼流麻雀必勝法
★サミー工業♣未定
◆9月下旬　METAL MAX RETURNS
★データイースト♣12800円(別)
◆9月29日　ハーメルンのバイオリン弾き
★エニックス♣9600円(別)
9月29日　ウェディングピーチ
★ケイエスエス♣9800円(別)
9月29日　平安風雲伝
★ケイエスエス♣11800円(別)
9月未定　林海峯九段の囲碁道場
★アスク講談社♣12800円(別)
9月未定　ダービージョッキー2
★アスミック♣9800円(別)
9月未定　ジャングルストライク
★EAV♣9800円(別)
9月未定　美食戦隊　薔薇野郎
★ヴァージン　インタラクティブ
♣9800円(別)
9月未定　JBザ・スーパーブラックバス
★NGP♣未定
◆9月未定　セントアンドリュース(仮称)
★エポック社♣9800円(別)

◆9月未定　ウルトラプロ麻雀(仮称)
★カルチャーブレーン♣未定
9月未定　ウルトラベースボール実名版'95
★カルチャーブレーン♣9800円(別)
9月未定　実況ワールドサッカー2
FIGHTING ELEVEN
★コナミ♣9980円(別)
◆9月未定　聖剣伝説3
★スクウェア♣11400円(別)
9月未定　スーパーブラックバス3
★スターフィッシュ♣未定
9月未定　スーパー人生ゲーム2
★タカラ♣9800円(別)
◆9月未定　ヤマトタケル
★東宝♣10800円(別)
9月未定　スーパー鉄球ファイト／
★バンプレスト♣9000円(別)
9月未定　陳牌　★バンプレスト♣7800円(別)
◆9月未定　四柱推命学入門　真桃源郷
★バンプレスト11800円(別)
9月未定　聖獣魔伝　ビースト&ブレイド
★BPS♣未定
◆9月未定　神聖紀オデッセリアII
★ビック東海♣10500円(別)
9月未定　クロックタワー
★ヒューマン♣未定
◆9月未定　ヒューマングランプリ4(仮称)
★ヒューマン♣未定
◆9月未定　すぱぽ～ん
★ユタカ♣8800円(別)
10月下旬　RINGS　～アストラルバウト3
★キングレコード♣9800円(別)
10月未定　帝国創世記アレクサンダー伝説
★ヴァージン　インタラクティブ
♣9800円(別)
10月未定　Mr. コカトリス
★ヴィジット♣6300円(別)
10月未定　スーパー
チャイニーズワールド3(仮称)
★カルチャーブレーン♣未定
10月未定　パチスロ物語
パル工業・スペシャル
★ケイエスエス♣未定
10月未定　NBAバスケットボール(仮称)
★コナミ♣未定
10月未定　赤ずきんチャチャ
★トミー♣9800円(別)
◆10月未定　激闘バーニングプロレス
★BPS♣未定
11月下旬　ブロックくずし(仮称)
★POW♣5980円(別)
11月未定　クーリー　スカンク
★ヴィジット♣未定
12月未定　クトゥルー　レポート(仮称)
★ヴィジット♣未定
◆12月未定　ロードス島戦記　★角川書店♣未定
12月未定　黄龍の耳　★バップ♣未定

ゲームボーイ

8月未定　13色対応
GO GO ACKMAN
★バンプレスト♣3980円(込)
9月未定　13色対応
ハイパーブラックバス'95
★スターフィッシュ♣未定

9月未定　13色対応　キャプテン翼J(仮称)
★バンダイ♣未定
12月未定　13色対応
J・リーグビッグウェイブサッカー
★トミー♣4800円(別)

バーチャルボーイ

8月未定　バーチャルプロ野球'95(仮称)
★ケムコ♣未定
8月未定　バーチャルダブル役満
★バップ♣5300円(別)
8月未定　とびだせ／ぱにボン
★ハドソン♣未定
9月下旬　Jack Bros.の迷路でヒーホー／
★アトラス♣未定

◆9月未定　バーチャルLABO
★J・ウイング♣未定
9月未定　マリオクラッシュ
★任天堂♣未定
9月未定　ヴァーチャルフィッシング(仮称)
★パック・イン・ビデオ♣未定
9月未定　笑う角には敵がいる!?
ニコちゃんバトル
★BPS♣未定

AD·INDEX

スーパーファミコンソフト

アースワーム・ジム …………160
プリンセスを救うため、ミミズのヒーロー"ジム"が大活躍!

ウェディングピーチ …………146
TVアニメのヒロインがSFCに!!学園祭でライバルを倒せ!

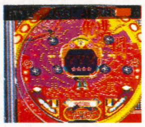
エナジーブレイカー…………表③
人間は過ちを繰り返す。今こそ、神による審判が下される…

鬼神童子ZENKI
烈闘雷伝……………………………4
人気マンガがついにゲーム化!禍い現れし時、前鬼甦らん!!

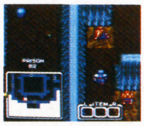
美食戦隊　薔薇野郎……………26
激闘バーニングプロレス ……189
スーパー・スターウォーズ／
ジェダイの復讐 ………………153
スーパーブラックバス3 ……154
聖剣伝説3…………………………94
選ばれし勇者は3人。「マナ」の力をめぐる戦いの終末とは?

とってもラッキーマン
ラッキー　クッキー
ルーレットで突撃～…………表②

西陣パチンコ物語 ……………156
実機で遊べるパチンコゲーム。店内放送も再現され臨場感満点

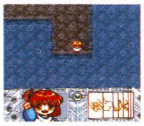


バウンティ・ソード……………76
復刻版　提督の決断 …………151
ブランディッシュ2 …………150
かつての味方も今や敵。迫り来る陰謀にアレスが立ち向かう



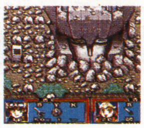
平安風雲伝 ……………………148
「陰陽」「法術」神秘の世界。西暦1000年の本格歴史SLG

魔導物語
～はなまる大幼稚園児～ ……184
カワイイ～♡幼稚園児のアルルが卒園目指して「ファイヤー!」



夜光虫 …………………………108
ヤマトタケル……………………27
リトルマスター
～虹色の魔石～ ………………182
GBで人気の、SLG移植作。合体シーンもパワーアップした

ルイン・アーム………………表②
1通の手紙がもたらした悲劇!!少年と妹の運命やいかに!?



ロゴスパニック…………………155

ゲームボーイソフト

人生ゲーム………………………70
ハイパーブラックバス'95 ……154
パチンコ物語外伝 ……………156

サターンソフト

ブルーシード
～奇稲田秘録伝～………………29
リグロードサーガ………………28

プレイステーションソフト

機動戦士ガンダム ……………158
原作再現!ガンダムを操縦し、ジオン軍のモビルスーツを倒せ

その他

音楽攻略カセットGIG …………30
切手でタイムトラベル…………69
KOEI新刊&CD情報 ………152
聖剣伝説3プロローグキャンペーンのお知らせ…………………99
サターンありがとう100万台!
キャンペーン第2弾!!
のお知らせ………………………28
『バーチャファイター・リミックス』がセットでとってもお得

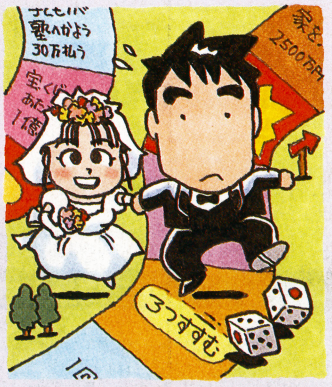
セント・ギガ衛星データ放送
スーパーファミコンアワー
開始のお知らせ………………表④

TIMからのお知らせ

ファミマガNo.14予告……………31

メーカー別さくいん

アテナ …………………………108
ヴァージン　インタラクティブ
エンターテインメント…………26
ケイエスエス ………146, 148, 156
光栄 …………………150, 151, 152
スクウェア ………………94, 99
スターフィッシュ ……………154
セガ・エンタープライゼス …28, 29
ソニー……………………………30
タイトー………………………表③
タカラ……………………70, 160
東宝………………………………27
徳間書店インターメディア………
……………………31, 182, 184
任天堂…………………………表④
パイオニアLDC…………………76
ハドソン…………………………4
バンダイ………………表②, 158
ビーピーエス …………………189
ビクターエンタテインメント ……153
郵便局……………………………69
ユタカ …………………………155



美少女キャラと
声優のことなら
おまかせ❤

バーチャル・アイドル
Virtual IDOL
バーチャル・アイドル

國府田マリ子他のポスターと
ウィンビーのシールつき!

定価790円(税込)

Vol.4 6月20日発売予定!!

発行／徳間書店
インターメディア㈱
発売／㈱徳間書店

激闘バーニングプロレス。すさまじさの解説。

- ■約600種のあらゆる技と約900の攻撃バリエーションを実現。
- ■世界各国の強豪レスラー117人を登録。さらにプレイヤー独自のレスラーを作成可能。かつてないデータ量を誇る。
- ■世界統一モード、トーナメントモード、タッグマッチ、バトルロイヤルなど多彩な7モードを設定。マニア垂涎の対戦満載！
- ■団体別、各種試合ルールの細部にいたる設定を可能にした。
- ■レフリーの感情を表す「レフリーの心象度」の採用、またレスラーの「怒り状態」を再現するなど、斬新なシステム搭載！

予告！各種イベント熱烈開催。

- ●8月10日・11日→テレビゲーム博'95夏の陣【福岡シーホーク】
- ●8月28日→ゲームの殿堂'95 in 武道館【東京・武道館】

※各地でイベント開催。豪華賞品獲得目指して君も参加しよう。詳しくはBPSまでお問合わせください。TEL(045)475-3714

BURNING PROWRESTLING
激闘 バーニング・プロレス

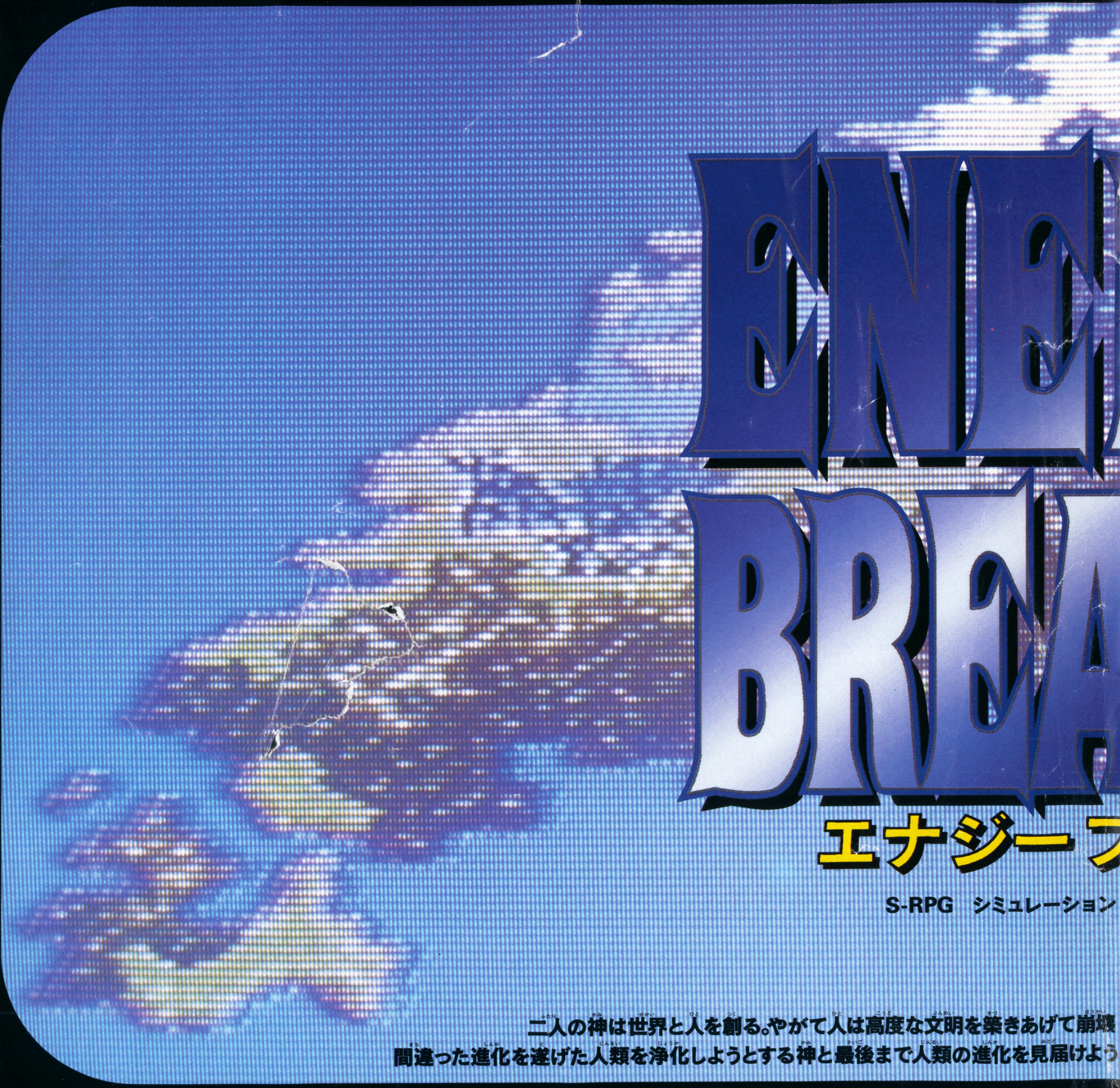
©1995 BPS

8月下旬発売予定／価格9,800円(税別)

BPS 株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル TEL.045-475-3711

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

キャッチ・ザ・ハート
TAITO



株式会社タイトー　本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340
® ©TAITO CORP. 1995 ※消費税は含まれておりません。 スーパーファミコンは任天堂の商標です。

1995 NO.13 Magazine 6月30日号

第3種郵便物認可 平成7年6月30日発行 第11巻第11号（通巻226号）
発行人／山森 尚 編集人／山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ／☎03(3573)8633
編集／☎03(3573)8601 広告／☎03(3573)8612 販売／☎03(3573)8613
発売 ㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
特別定価490円（本体476円）

雑誌 27715―6／30 ©Tokumashoten Intermedia 1995
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027715060494